PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

Nauja kaina **5,99 Lt** prenumeratoriams

2004/5 (29)

VA PlayStation

UP Computer Group

ISSN 1392-9534

HITMAN CONTRACTS

Thief: Deadly Shadows
Shellshock Nam | 25 to Life
Spyhunter 2 | Nightshade
Pitfall: The Lost Expedition
Champions of Norrath
Whiplash | Disgaea: HoD
Onimusha: Blade Warriors

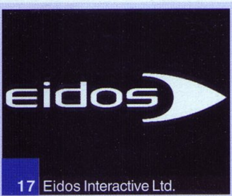
eidos

NUMERIO TEMA

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

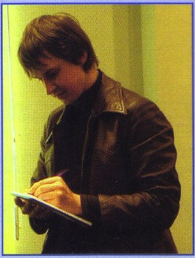
TURINYS

PAŠTAS	004
NAUJIENOS	006
IŠ DIRBTUVIŲ	012
TEMA: EIDOS INTERACTIVE LTD.	017
MĖNESIO ŽAIDIMAS	029
HITMAN: CONTRACTS	
RECENZIJOS	034
CHAMPIONS OF NORRATH: ROE	
NIGHTSHADE	
DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	
SPYHUNTER 2	
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	
ONIMUSHA: BLADE WARRIORS	
KLASIKA	052
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT IR HIGH STAKES	
IRGI ŽAIDIMAI	056
NAUJIENOS	
FIFA FOOTBALL 2004	
SHINING SOUL 2	
TOCA RACE DRIVER 2 ULTIMATE RACING SIMULATOR	
PATARIMAI	062
HITMAN: CONTRACTS	
SILENT ASSASIN PEREJIMAS	
GAME OVER	070


17 Eidos Interactive Ltd.

29 Hitman: Contracts

SVEIKI,



prisipažinsiu, išties sunku susikaupti ir ramiai parašyti šį kasmėnesinį pasisveikinimą. Jau visiškai greitai laukia susitikimas su Ianu Livingstonu, Britų Taryba, Didžiosios Britanijos ambasadoriumi, svarbiausiais žaidimų kūrėjais ir leidėjais Lietuvoje, atstovais iš vyriausybės ir kitais svarbiais žmonėmis. Gavome jūsų prašymų plačiau parašyti apie šį vizitą, konkursą ir kitas detales, tačiau tai padaryti galėsime tik kitame numeryje. Prižadame išsamią ir įvairiapusę šio vizito apžvalgą. O kol kas norime pasveikinti geriausių žaidimų idėjų autorius (detaliau apie konkursą — taip pat kitame numeryje, šiek tiek teks pasikankinti nežinomybėje :)).

Besiruošiant vizitui, teko apsispręsti ir atidėti planuotą šiemetinės E3 parodos pristatymą kitam numeriui. Nors ir labai sunku nugalėti smalsumą ir norą papasakoti jums viską, ką žinome apie įdomiausius būsimuosius šių ir kitų metų žaidimus bei technikos naujoves, tai padaryti galėsime tik tolimesniame VA numeryje. O dabar žvilgsnis ir visas dėmesys skiriamas Eidos kompanijai. Sutapimas ar ne, tačiau Eidos kūrybinis direktorius į Lietuvą atvažiuoja beveik tuo pat metu, kai pas žaidėjus atkeliauja Agentas 47...

Iki greitų!

Ričardas

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Živilė Jokubauskienė
Dizaineris–maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 4.363
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
tel.: +370 614 16659,
faks.: +370 5 2429563.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paieška pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72
9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

SKAITYTOJO LAIŠKAS

Sveiki,

Nežinau, kaip jūs, o aš visų pirma perskaitau „mėnesio laišką". Šį sykį vietoje jo buvo irgi laiškas, bet nuo autorių. Liūdnas laiškas. „Veido" žurnalo autoriai mėgino apžvelgti opią šių dienų jaunų žmonių problemą („geimerių") ir galbūt netiesiogiai surasti kažkam svarbių sprendimų.

Deja, buvo prieita ne prie to „plaktuko" galo. Kodėl aš apie tai? Tiesiog buvau (esu) vienas iš tų, kurie buvo nesuprasti, pamiršti, atstumti, nepageidaujami. Jau seniai žaidžiu žaidimus ir iki šiol nenorėjau prisiminti, nuo ko tai prasidėjo: blogai mokiausi, nepritapau prie bendraamžių, socialinė padėtis, mokytojų abejingumas, nežinau, žinau tik tiek, jog kaltinti dėl pasekmių yra paprasta, prisipažinti kaltu — ne.

Ne paslaptis, jog dauguma „šeimos galvų" dirba nuo ryto iki vakaro norėdami užtikrinti gerovę savo atžaloms (ne tik ateičiai, bet ir rytdienai) ir dažniausiai neturi laiko su jais praleisti laisvalaikio, kad ir žaisdami (svarbiausia — bendrauti!). baisiausia tai, jog jie apsigauna ramiai išleisdami mus į mokyklas ir tikėdamiesi, kad esant bet kokioms problemoms mumis pasirūpins mokytojai. Tiesiog gyvename laikais, kai kiekvienas rūpinasi savo kailiu, o ką jau bekalbėti apie svetimą „vidų".

Dauguma mano, jog dabartinis „geimeris" pats pasirinko savo laisvalaikį ir būdą. Deja, ne visada. Ką veikti moksleiviui, įklimpusiam abejingumo liūne? Atstumtam, visų pamirštam. Susikurti savo pasaulį?...

Kiekvienam iš mūsų reikia dėmesio, teigiamo dėmesio, juk nėra nieko blogiau, kaip likti vienam. Juk tik tada griebiamasi kraštutinumų — svaigalų, narkotikų, atsidavimo kompiuteriui. Gal pastarasis ir nėra toks baisus, kaip prieš tai paminėtos ydos, bet laikui bėgant atsiskyrėliui prapuola noras, poreikis bendrauti. Prasideda „bėdos", kurias pagaliau pamato aplinkiniai (per vėlai). Deja, ir tada prieinama klaidingų išvadų, kaltė suverčiama nukentėjusiam.

Kad ir koks gražus būtų „užsidariusiojo" pasaulis — jis netikras, neatstos tikrojo, jame gyvenimas netikras...

Viskas, ką norėjau pasakyti, telpa keliuose žodžiuose: niekada nesuprasi žmogaus, nepabuvęs jo kailyje.
P. S. Norėčiau padėkoti už straipsnį Artūrui „A" Rumiancevui. Ačiū. Manau, tokie straipsniai gali padėti, jei ne kiekvienam, tai bent vienam, kuriam iš tiesų reikia pagalbos.

Venom, 26 m.

Labutiux!

Na, jau neištvėriau! Kiek gi galima varyti ant Sims'ų? Mano Sims'ų! Mūsų Sims'ų? Ką gi jie jums padarė? (Čia ne redakcijai, o skaitytojams sakau, ne, RĖKIU). Esu dvyliktokė. Artėja egzaminai ir pan. Rytoj laikysiu Lietuvių kalbos įskaitą. Pasirinkau temą „Informacinės technologijos" (čia dar ne į temą, bet tuoj). Pradėjau vartyti visus VA žurnalus, skaityti nuomones, pasirinkau tikrai nuostabių minčių (dėkoju visiems, kurių laiškai buvo išspausdinti). Bet ką jūs manot? Na?! „Tipo" Sims'ai — nesąmonė ir t. t. Nepatinka — nežaiskit! Aš tai niekad nesakau, kad koks nors žaidimas — nesąmonė. Visi jie įdomūs! Rolandui iš 2003/09 numerio galiu pasakyti, kad užaugau su kompu ir mirsiu su juo, bet nepeiksiu nė vieno žaidimo. NIEKADA! Yra žaidimų, kurių aš nežaidžiu, tačiau jų nežaidžiu todėl, kad bijau (keista baimė). Mano brolis, atsimenu, žaisdavo Resident Evil su PS, o aš visąlaik drebėdavau (ir dabar drebu, kai jis žaidžia Tomb Raider'į, Metal Gear Solid ar kt.). Mano lova būdavo kitam kambary. Man reikėdavo pereiti koridorių, tamsų koridorių. Aš pridėdavau kelnes (čia tik meninė priemonė), kol pereidavau arba prašydavau brolio nuvesti...

Žinote, kada sakau, kad žaidimas — nesąmonė? Kai nežinau, ką daryti, arba man nepavyksta. Išvada — ne žaidimas kaltas, o žaidėjas, nes nesugeba pats susitvarkyti. Taip pat tokie žodžiai išsprūsta, kai žaidimas pasirodo pernelyg lengvas. Taip! Taip! Čia skirta tiems, kurie sako, kad Sims'ai — klaida. Nepykit, bet va čia ir yra didžiausia nesąmonė!!! Ar bent žaidėte Sims'us su PS2? (Artojas tai tikrai :)). Ar žaidėte tą nuostabų išradimą siužetine linija? Aišku, kad NE, NE, NE!!! Dabar manysite, kad aš nesveika paranojikė sims'omanė. Tačiau klystate! Esu pamišusi dėl Ratchet & Clank, Takken IV, Devil May Cry (tik vienoj vietoj nesuvokiu, ką daryti), Gran Turismo ir NFS Underground (nors niekad nelaimiu. Nelemta). Tai ką žinau... Sims'ai lygiai toks pat žaidimas, kaip ir visi kiti... Ar tik berniukai–„geimeriukai" truputį nesupyko, kad į jų mažą pasauliuką įsiveržė rožinės spalvos žaidimas, pritraukiantis daug panelių? Gal dėl to jums pikta? Gal bijot, kad panos atims iš jūsų kompus? O gal dreba kojytės, kad dėmesio tiek nebeskirs? Kaaą? Gal reikia sukurti naują žaidimą „Boys vs Sims" :)? Kažkuriame numeryje buvo rašyta, kad visi nori žaidžiančios panos. Tai pasirodo, jūs visi APSIMELAVOTE! Ir dar kaip! Taip. Taip. Kaip jums negėda „Simsų rytą" išrinkti pačiu blogiausiu straipsniu?! Viršūnė... Pamąstykit, kas būtų, jei pasakyčiau, kad Dragon Ball Z: Budokai 2, Final Fantasy VII ar GTA: Vice City yra paskutinis mėšlas? A?! Aš gyva namo nepareičiau. Ar ne tiesa? Taigi... Darykit išvadas, mielieji berniukai–„geimeriukai" :). Tikiuosi, neužgavau jūsų savimeilės.
P. S. Tikiuosi, gerb. Redakcija nors kelis sakinius išspausdins, kad KAŽKAS suprastų, kad Sims'us mes mylim, o peikti jų nevalia...

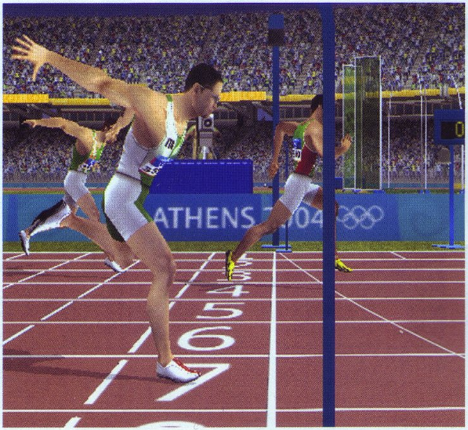
Nijolito

SONY VERČIA PS2 KONSOLĘ VIDEOFONU

Sony Computer Entertainment Europe tęsia darbus prie EyeToy įrenginio populiarinimo. Po dviejų žaidimų, kurie naudojo EyeToy, pasirodymo — EyeToy: Play ir EyeToy: Groove Sony nusprendė galutinai užtikrinti futuristinio gadget'o sėkmę. Tačiau vietoj eilinio žaidimo, išnaudojančio žaidėjų stuburinių smegenų refleksus, kompanija parengs specialų programinį kompleksą, praplečiantį prietaiso funkcionalumą. Projektas, pavadintas EyeToy: Chat, leis konsolės vartotojams bendrauti tarpusavyje internetu (savaime suprantama, panaudojant paketą PS2 Online) „videofono" režimu, rengti vaizdo konferencijas (iki 256 vartotojų vienu metu tekstiniame režime ir iki 16 — pokalbių režime) ir siųsti video paštą. Tačiau nepaisant net naujo amplua, EyeToy liks visų pirma žaidimų įrenginių: pokalbio režime „vienas prieš vieną" vartotojai galės žaisti online šachmatais, šaškėmis ir jūrų mūšį. Visos EyeToy: Chat galimybės buvo pademonstruotos publikai artėjančioje E3 parodoje Sony stende. Pardavimų pradžia numatyta 2004 metų vasara.

SONY ATŠAUKIA 989 SPORTS ŽAIDIMUS

Kompanija Sony praneša, kad jos planuose šiais metais nėra kelių sportinių žaidimų nuo 989 Sports studijos. Anksčiau buvo planuota, kad Sony išleis eilines sportinių serialų NFL GameDay, NCAA GameBreaker, NBA ShootOut ir NCAA Final Four versijas. O dabar kompanijos atstovai paskelbė, kad šiais metais minėti žaidimai išleisti nebus. Taip pat pranešama, kad kiti Sony sportiniai žaidimai — Athens 2004, World Tour Soccer 2005 ir MLB 2005 išvys pasaulio šviesą, kaip buvo skelbta anksčiau, be pavėlavimų.



UBISOFT PLEČIASI KANADOJE

Prancūzų kompanijos Ubisoft padalinys Monrealio mieste (Kanada) sparčiai plečiasi. Kompanijai, neseniai paskelbusiai karinių shooter'ių pasaulinės rinkos užgrobimo strategiją (praeitais metais penki iš dešimties sėkmingiausių šio žanro atstovų buvo sukurti būtent Ubisoft pastangomis), skubiai reikia naujų kadrų. Nepaisant to, kad Monrealio padalinio darbuotojų yra apie 700, Ubisoft vadovai ketina pasamdyti dar 200. Reikia visų — tapytojų, dizainerių, programuotojų ir garso specialistų.

Įdomus momentas: kompanijos Kanados padalinio darbuotojų vidutinis amžius sudaro 29 metus — tai yra kur kas mažiau negu kitose žaidimų kompanijose ir praktiškai lygu vidutinio vakarų „geimerio" amžiui. Galimas variantas, kad šis skaičius gali dar mažėti — Ubisoft neslepia savo intereso universitetų abiturientams. Vakarykščių studentų laukia šviesi ateitis, potenciali galimybė padaryti karjerą ir neblogas pradinis atlyginimas — 50 000 Kanados dolerių per metus (37 000 JAV dolerių).

Pranešimas apie masinį kadrų samdymą pagal laiką sutapo su net kelių kompanijos military projektų anonsu: taktinio veiksmo žaidimo Ghost Recon 2, populiarios online šaudyklės America's Army konsolinių versijų serija ir karinio istorinio žaidimo Brothers in Arms. Tačiau Ubisoft atstovai pavadino tai „grynu sutapimu".

SONY PERKA MGM

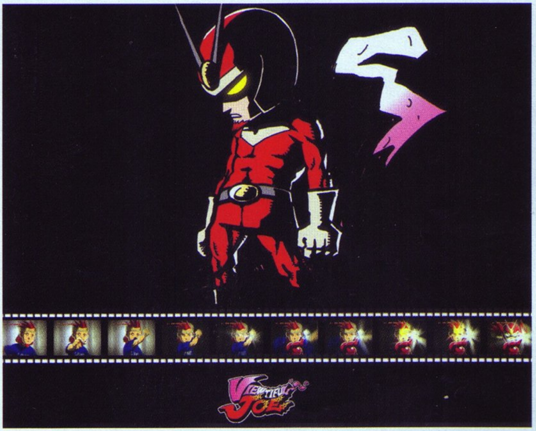
Kompanija Sony ketina įsigyti Holivudo kino studiją Metro Goldwin Mayer. Pasak informacinės svetainės GamesIndustry.biz, derybos šiuo klausimu jau vyksta, ir jei susitarimas bus pasiektas, Sony teks sumokėti apie penkis milijardus dolerių. Sumokėjusi tokį astronominį žalių popieriukų su amerikiečių prezidentų portretais skaičių japonų kompanija įsigis teises į daugiau kaip keturis tūkstančius filmų, tarp kurių tokie perlai, kaip filmai apie slaptą agentą Džeimsą Bondą, boksininką Rokį ir geležinį kovotoją su nusikalstamumu Robokopą. Be to, Sony gaus teises panaudoti įvairiausių TV serialų milžinišką epizodų kiekį. Kokias šviesias perspektyvas toks sandėris atidarys japonų kompanijai, aiškinti nereikia: mus tiesiog užplūs žaidimų, sukurtų pagal garsius filmus, banga.

ISPANIJA: ČIPUOKIT Į SVEIKATĄ

Neseniai ispanų teismas pripažino PlayStation 2 ir Xbox konsolių modchip'us teisėtais, o jų litavimą — veiksmu, kuris neprieštarauja vietiniams įstatymams. Byla buvo pradėta po to, kai ispanų žandarmerija kreipėsi į teismą su kaltinimu prieš Barselonoje esančią parduotuvę, kurioje buvo parduodami čipai. Tačiau, pasirodo, atitinkamame ispanų baudžiamojo kodekso straipsnyje, kuris atsako už intelektualios nuosavybės klausimus, yra skylė, kurios dėka čipų įstatymas ir naudojimas negali būti pripažinti neteisėtais. Viskas dėl formuluotės: nepaisant to, kad „kompiuterių apsaugos nulaužimo įrenginiai" Ispanijoje tikrai uždrausti, įstatymas nieko neužsimena apie panašius įrenginius „žaidimų konsolėms", kurios, kaip žinia, nėra kompiuteriai. Galiausiai teisėjas palaikė čipų pardavėjų pusę ir panaikino visus kaltinimus. Tarp kitko, Ispanija nėra pirma Europos šalis, kur modchip'ai oficialiai legalizuoti. Analogiškas teismo sprendimas metų pradžioje buvo paskelbtas Italijoje, kur teisėjas pripažino pačią idėją drausti konsolių čipavimą visiškai absurdiška ir leido žaidėjams „daryti su savo konsolėmis viską, ką sumanys".

CAPCOM SUKŪRĖ CLOVER STUDIO

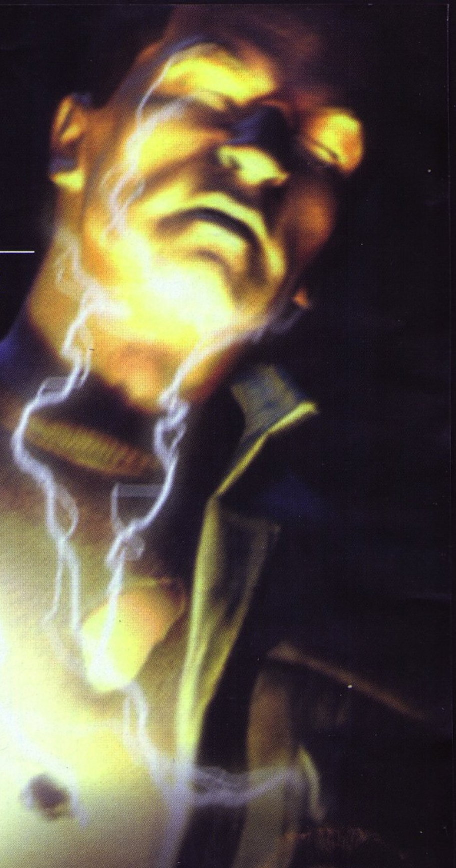
Kompanija Capcom paskelbė apie savo naujo padalinio — Clover Studio kūrimą. Jam vadovaus Atsushi Inaba, o tarp pirmų projektų pažymėti Viewtiful Joe PS2 konsolei, Viewtiful Joe 2 PS2 ir Gamecube konsolėms ir Ookami, skirta taip pat PS2. Specialioje Viewtiful Joe versijoje galėsime išvysti Dante iš Devil May Cry serialo. Visi trys minėti projektai buvo pristatyti artimiausioje E3 parodoje.



ŽAIDIMŲ INDUSTRIJOJE KVEPIA OZONU

Bill Gardner, kompanijos Capcom amerikiečių padalinio, buvęs prezidentas paskelbė apie nuosavos kompanijos atidarymą, kuri vadinasi O-3 Entertainment. Pagrindine jos veiklos kryptimi taps mažų ir vidutinių projektų, skirtų AK, konsolėms ir kišeniniams kompiuteriams, leidyba ir distribucija. Šiuo metu O-3 štabą sudaro iš viso šeši žmonės ir du iš jų — buvę Gardnerio kolegos nuo Capcom laikų. Pradžiai kompanija užsiims tik Šiaurės Amerikos rinka, tačiau ateityje neatmeta plėtimosi galimybės. O-3 verslo strategija yra tokia: kompanija ketina pritraukti partnerystei kaip įmanoma daugiau mažų studijų ir imtis visų žaidimų pardavimo, marketingo, platinimo ir „prastūmimo" rūpesčių. Pagrindinis akcentas bus padarytas industrijos naujokams, kurie negali patekti į videožaidimų verslą dėl stambiųjų leidėjų politikos, reikalaujančios iš žaidimų milžiniškų pardavimų. Pirmų žaidimų, kurie bus išleisti O-3 kompanijos, anonsai laukiami artimiausiu metu.

Terminator 3: The Redemption



Žaidimai, sukurti pagal filmus, kažkodėl retai būna kokybiški. Lygiai taip pat, kaip ir filmai pagal žaidimus. Gal būt šios liūdnos tendencijos kažkaip susijusios su žmonių godumu... Tačiau, kaip ten bebūtų, šių metų rudenį *Atari* planuoja išleisti eilinį *action*, kuriamą pagal eilinį *„Terminatorių"*. Žaidimas vadinsis *Terminator 3: The Redemption (T3:R)* ir sprendžiant pagal tai, kas apie jį jau yra žinoma, *Atari* padarė išvadas iš savo ankstesnių klaidų ir šį kartą pasirengusi mums pasiūlyti šiek tiek daugiau negu eilinį „vidutinioką".

T3:R siužetas atitinka garsųjį filmą tik iš dalies, papildo žinomus įvykius ir faktus naujomis idėjomis, sukurtomis kartu su kompanija *C2 Pictures* (atsakinga už naujausio „Terminatoriaus" kūrimą). Naują žaidimą sudarys keturios dalys. Jos, savo ruožtu, vyks dviem laikais — „tikrovėje", kuri atitiks *„Terminator 3"* siužetą, ir „ateityje", sugalvotoje specialiai šiam žaidimui. Pastaroji numato dar liūdnesnę Žemės planetos viziją negu ta, kurią galėjome stebėti filme. O viskas dėl to, kad šioje ateities versijoje pasipriešinimo *Skynet* diktatūrai nebuvo. Nes Džonas Konnoras paliko šį gyvenimą dėl neišaiškintų kol kas priežasčių, palikęs žmonijos likimą superkompiuterio *Skynet* valiai ir jo pagalbininkams — mašinoms ir kiborgams.

Dėmesio! Specialiai naujam žaidimui dabartinis Kalifornijos valstijos gubernatorius leido save nuskenuoti ir netgi prikalbėjo tam tikrą skaičių „krūtų" pasisakymų, karo šūksnių ir tiesiog skambių frazių tam, kad *T3:R* žaidėjai galėtų patirti pilnavertį malonumą ir prisiminti mėgstamą filmą. Tikroviškas negailestingojo roboto *T-X* vaizdelis, kurio vaidmenį filme atliko Kristiana Lokken, taip pat bus pristatytas „tikrovės" epizoduose. Veikėjų modeliams poligonų aiškiai nepagailėta. Be abejo, negalima gailėti kažkokių poligonų paties dėdės Arnoldo reinkarnacijai. Beje, žala, kurią patirs liaudyje mėgstamas kiborgas nuo *Skynet* bendrininkų, neatidėliotinai keis jo išvaizdą, ir, kaip patys suprantate, ne į gerąją pusę. Apskritai grafinės *T3:R* pusės įspūdžiai daugiau negu nuteikiantys.

T3:R „geimplėjaus" procesas bus paremtas pėsčiųjų ir automobilinių-šaunamųjų lygių kaita. Pastarieji kartais virs tiesiog masinių vietovių apšaudymu, praleidžiant pačios transporto priemonės valdymo etapą. Na o „pėsčias" terminatorius turės visą combo serijų rinkinį ir „krūtą" kulkosvaidį vienoje rankoje. O štai kitą ranką galima bus išnaudoti pagal savo nuožiūrą — ir įdėti į ją kokią nors lazerinę patranką arba kelioninį ženklą (ginklų arsenalas kol kas kūrėjų komentuojamas mažai).

Tai tiek informacijos apie šį dvigubai intriguojantį projektą. Kodėl dvigubai, paklausite? Visų pirma todėl, kad visi mylime „Terminatorių" — kaip filmą apskritai ir kaip Arnoldą Švarcnegerį konkrečiai. O antra, kad šį kartą iš žaidimo, kuriamo pagal licenciją, gali pavykti sukurti kažką vertingo. Ką gi, ruduo ne už kalnų. Ir jis, vienaip arba kitaip, padės tašką visoms spėlionėms. O kol kas — sukryžiuokim pirštus ir laikykim kumščius tam, kad pasiteisintų tik geriausios iš jų.

GRAN TURISMO 4 SPECIALIOS VERSIJOS EUROPAI

Kaip praneša *SCEE*, gegužės 26 dieną Europoje pasirodys *Gran Turismo 4 Prologue Playstation 2* konsolei ir kainuos 39,95 eurus. Dar daugiau, *SCEE* mūsų su jumis regione ketina išleisti dar vieną specialų *GT4* leidinį, kuris vadinsis *Gran Turismo 4: Prologue Signature Edition*. Kaip tikriausiai ir patys supratote iš pavadinimo, šis diskas bus skirtas tik tiems „geimeriams“, kurie jau spėjo apiforminti išankstinį užsakymą garsiam lenktynių simuliatoriui. Be to, šiame diske bus galima aptikti du labai „skanius“ bonusus: vaizdo klipą, pasakojantį apie *GT4* kūrimo procesą, ir interviu su vienu iš jo kūrėjų — Kadzunori Jamauti.

NAUJA SQUARE ENIX RPG PAKELIUI

Kompanija *Square Enix* oficialiai anonsavo *PlayStation 2* konsolei naują *RPG* žaidimą *Samurai Legend Musashi*. Šiuo metu apie naują veiksmo *RPG* yra žinoma labai mažai, tik tiek, kad pagrindinio veikėjo, jauno samurajaus, vardas bus Musashi. Pirmą įspūdį apie žaidimo grafiką galima susidaryti jau dabar, pažvelgus į paveiksliukus. Tačiau net ir ta kukli informacija, kurią jau žinome, su labai didele tikimybe leidžia spėti, kad šis projektas yra tiesioginis tęsinys 1998 metais *PS One* išleisto *Brave Fencer Musashinden* (*Brave Fencer Musashi JAV*). Su nekantrumu laukiame išsamesnių naujienų.

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Kompanija Vivendi Universal Games oficialiai paskelbė apie naują žaidimą Predator: Concrete Jungle, kuriamą PlayStation 2 ir Xbox platformoms. O kol visi plėšrūno gerbėjai ratais bėgioja aplink monitorius ir džiaugsmingai mojuoja rankomis, paklausykite būsimo karo betono džiunglėse trumpą anonsą.

Naujame žaidime plėšrūnui (t. y. mums) reikės sumedžioti mafijos klanų atstovus. Kaip praneša VU Games, safaris vyks miesto sąlygomis. Visi iš filmo „Predator“ mums pažįstami ginklai žaidime bus, taip pat galėsime naudotis įvairiais aplinkos stebėjimo režimais (Thermal Vision, Prey Vision, Tech Vision ir Neural Scan). Taip pat susidursime ir su garsiuoju optiniu plėšrūno kamufliažu.

Kuria Predator: Concrete Jungle kompanija Eurocom. Žaidimas turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje.

LOBIS KLASIKOS GERBĖJAMS

Kompanija *Midway* visoms dabartinės kartos konsolėms rengia rinkinį *Midway Arcade Treasure 2*. Šis rinkinys, pasirodantis JAV ir Europoje šių metų pabaigoje, taps tikru lobiu klasikinių žaidimų fanams. Jį sudarys net 21 žaidimas, tarp kurių nemažai populiarių praeityje ir mėgstamų iki šiol šedevrų. Pristatome jūsų dėmesiui visą žaidimų sąrašą, kurie įeis į *Midway Arcade Treasures 2: A.P.B., Arch Rivals, Championship Sprint, Cyberball 2072, Gauntlet 2, Hard Drivin&, Mortal Kombat I-II-III, NARC, Pit Fighter, Primal Rage, Rampage World Tour, Spy Hunter 2, Steel Talons, STUN Runner, Timber, Total Carnage, Wizard of Wor, Xenophobe, Xybots.*

Crimson Tears

DreamFactory komanda jau ne pirmus metus kuria trimačius trečiojo asmens *action* darbus. Prieš kelerius metus šios komandos vyrukai specialiai *Square* (tuomet dar be *Enix*) sukūrė neblogą, bet garsiai žlugusį *The Bouncer* — ko gero patį įspūdingiausią ir gražiausią *beat'em up* videožaidimų istorijoje. Dabar kūrėjai kelia sau naują tikslą — parašyti pati „animiškiausią" žanro žaidimą, kurį po leidybos sparnu priglaudė *Capcom*. Ir, atrodo, jiems tai gali pavykti. Susipažinkite: *Crimson Tears* — naujausias *DreamFactory* veiksmo nuotykis, žadantis daug malonumų...

Dabar kieme 2049 metai, ir Tokijo mieste vyksta kažkas keisto (o kur dabar nevyksta keistų dalykų?) — vyriausybė ir kariuomenė pagamina slaptose laboratorijose tris „humanoidinio pavidalo biologinius ginklus", du iš kurių visiškai atsitiktinai yra ilgakojės panelės. Trečiasis ginklas — vyras (tikriausiai tam, kad būtų su kuo flirtuoti). Didžiulio miesto centre trijulė aptinka įėjimą į labirintą, po pirmo labirinto lygio — antrą, po antro — trečią, po trečio — antį, antyje — kiškį, kiškyje — kiaušinį, o ten jau ir iki finalinio boso netoli. Kūrėjai tyčia neypatingai stengėsi kurdami siužetą tam, kad suteiktų erdvės atsitiktinių skaičių (o tiksliau tariant, lygių) generatoriui, kuris bus naudojamas vieno žaidėjo misijų režime. Na, ko jūs įsispoksojote į mėlynai pilkas vienodas sienas? O kubeliai 5x5 metrų ploto visai neprimena kambarių? Už tai patalpų sudėliojimas kiekvieną kartą kuriamas iš naujo, o tai reiškia, kad kiekvienas naujas praėjimas nė už ką nebus panašus į ankstesnį.

Su kokiu iš „biologinių ginklų" aplankyti katakombas — asmeninio skonio reikalas. Yra, pavyzdžiui, Aska — ilgakojė brunetė maniakė, svajojanti tapti žmogumi. O kelią į šį tikslą ji pasirinko patį paprasčiausią — pjaustyti, pjaustyti ir dar kartą pjaustyti. Nesvarbu ką — monstrus, padarus, robotus, bosus... Nes už patikimą tarnybą valstybei kada nors apdovanos nauju lygiu, ir taip priartins svajonės išsipildymą. Ir instrumentą ji turi visai atitinkamą — dvi paveldėtas iš senelės šviesos katanas, kardus ir peiliukus. Aska labai jaudina Tokijo, vyrą, pavadintą miesto vardu, kuris nei žingsnio nenukeliaus be bazukos galinėje kairėje kelnių kišenėje. Dešinėje visuomet "skamba" du automatai, už juostos laikomas pistoletas, o ant nugaros kaba lazerinis šautuvas. Na, o jei kartais Tokijo liks be šovinių, su didžiuliu malonumu supažindins priešo veidą su savo kumščiais. Ir paskutinė nuotykių ieškotoja — Kaede, nepabaigtos smegenų srities top modelis. Velnio išpera su rudais plaukais nejaučia savo aukų skausmo, ir žudo su šaltu žiaurumu. Ji nenešioja kelnių su kišenėmis ir kelnių apskritai, todėl bazuka nesinaudoja, apsiribodama tik pistoletu. Artimoje distancijoje mergiotė su mielu noru prisimena kungfu mokyklą.

Visiška Kaede priešingybė — Sizuka, silpna ir išbalusi gražuolė telepatė. Ji neįeina į pasirenkamų veikėjų skaičių, nes skaito misijų pristatymus, skelbia tikslus ir pataria, kam jau reikia smogti, o kam dar per anksti. Kad ir ką nusitempsite į katakombas, jūsų veikėjas gaus patirties *(exp)*, galės išmokti naujųjų *combo*, gerinti senuosius, tobulinti savybes ir... perkaisti. Kiekvienas androidas pradeda žaidimą su dviem fizinių parametrų stulpeliais, pirmas — sveikata, kitas — susidėvėjimas. Galingiausi judesiai kainuos brangiai: variklis krūtinėje perkaista, veikėjas pereina į avarinį režimą, išnaudoja paskutines jėgas susidorojimui su priešais. Ir atsijungia. Toliau visą reikalą gali išgelbėti draugai: jei spės į pagalbą, apipils nukritusį šaltu vandeniu, pridės prie kaktos šlapią rankšluostį, kuris per kelias minutes išaugins naują mechaninio atsparumo stulpelį.

Kas gi išėjo? Gerai ar blogai? *Crimson Tears* pagrindinis arkliukas, naudingai išskiriantis žaidimą — ryški, puiki ir įsimenanti grafika. O kaip „geimplėjus"? Jei pamirštume nemalonią atsitiktinai generuojamų lygių architektūrą, galima žaidimo sėkmė arba atvirkščiai priklauso tik nuo veikėjų vystymo sistemos. O apie ją bent jau iki japoniško išleidimo nieko daugiau nesužinosim. Todėl siūlome svajoti apie gražų siužetą ir žavėtis išraiškingu Kaede veideliu.

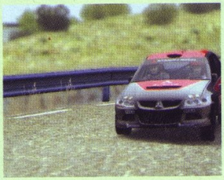
FUTBOLAS NUO NAMCO

Kompanija Namco mėgsta pinigus nė kiek ne mažiau už Konami arba Electronic Arts. Tikriausiai švelni meilė šiems spalvotiems popieriukams ir privertė japonų „developerius" žengti į jiems kol kas nežinomą ir naują sritį, susigrumti su aukščiau minėtais sportinių videožaidimų karaliais ir kurti savo futbolo simuliatorių. Vadinasi būsimasis žaidimas Namco Football Kingdom, o kūrėjai prisiekia padovanoti fanams patį realistiškiausią virtualų futbolą pasaulyje. Na, apie šį pažadą galėsime spręsti tik tuomet, kai pažaisime žaidimą.

Football Kingdom pasirodys šalyje, kartu su Korėja rengusioje paskutinį pasaulio futbolo čempionatą, šių metų gegužės 27 dieną.

COLIN MCRAE VĖL VAIRUOJA

Codemasters anonsavo *Colin McRae Rally 2005*, naują populiaraus ralio lenktynių simuliatoriaus dalį. Žaidimas kuriamas *Xbox* ir *PlayStation 2* konsolėms, o jo pasirodymas numatytas rudenį. Kaip pagrindinė žaidimo naujovė įvardijamas režimas *Career Challenge*, kuriame žaidėjai galės sudalyvauti visoje serijoje čempionatų, taurių, super taurių ir daugelio kitų lenktynių „įvykių". Automobilių parką sudarys daugiau kaip 30 licencijuotų mašinų, tarp kurių *Volkswagen Golf MK5, Toyota Celica GT-FOUR, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206, 205 T16 Evo2* ir *VW Beetle Rsi*. Kelionės numatytos tokiose šalyse, kaip Vokietija, Didžioji Britanija, Švedija, JAV, Suomija, Australija, Ispanija, Graikija ir net Japonija. Tarp daugybės grafinių patobulinimų žadamas ir labiau realistiškas sumušimų atspindėjimas — individualiai kiekvienai mašinai. Be vieno žaidėjo režimo, numatytas ir *multiplayer*, kuriame galės susirungti 8 žaidėjai.



DISGAEA: HOUR OF DARKNESS TĘSINYS

Kompanijos *Nippon Ichi* ir *Atlus* anonsavo *super* populiarios *RPG Disgaea: Hour of Darkness* tęsinį, kuris pasirodys išskirtinai *PlayStation 2* konsolei šių metų rudens pradžioje ir vadinsis *Phantom Brave*. Žaidimas žada daugiau kaip 100 „geimplėjaus" valandų, 20 epizodų ir pagrindinę veikėją, vardu Marona, kuri gyvena saloje *Phantom Isle*.

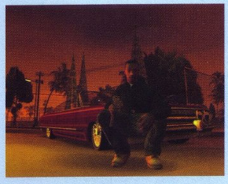
RPG PAGAL "ŽIEDŲ VALDOVĄ"

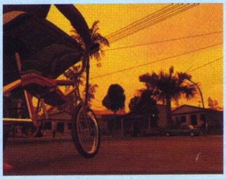
Electronic Arts anonsavo naują žaidimą pagal garsųjį „Žiedų valdovą". Šį kartą žinoma Piterio Džeksono ir New Line Cinema trilogija taps pagrindu ne kinematografiniam veiksmui arba strategijai, o grynakraujei RPG. Projektas bus išskirtinai konsolinis — jis pasirodys PlayStation 2, Xbox , GameCube ir GameBoy Advance konsolėse 2004 metų pabaigoje. The Lord of the Rings: The Third Age žada epinį siužetą, tik vietomis surištą su savo kino prototipo scenarijumi. Žiedo Brolybės kelionių, karo veiksmų aplink du bokštus ir karaliaus sugrįžimo fone visiškai nauji veikėjai pristatys mums savo nuotykius, kurie tik kartais suves juos su anksčiau žinomais herojais ir vietovėmis. Veikti teks už „gerąją" pusę, tačiau tam tikri „additional encounters" leis kurį laiką pakariauti už dėdę Sauroną. Kovų sistema žadama požingsninė.

Visoms platformoms, išskyrus GBA, žaidimą rengia EA kompanijai priklausanti Redwood Shores Studio, jau turinti patirties šioje srityje — ji kūrė The Return of the King. „Kišeninė" žaidimo versija bus kuriama kompanijos Amaze Entertainment pastangomis.

PIRMIEJI SAN ANDREAS VAIZDAI

Jūsų dėmesiui pirmieji vaizdai iš būsimojo *Rockstar* žaidimo *GTA: San Andreas*. Kaip matote, važinėsimes dviratukais afro-amerikiečių kvartaluose. Kol kas tiek. Be abejo viską kuo detaliau papasakosime sekančiame numeryje.





Jak 3

Po to, kai herojų nuotykiai Blogio planetoje antroje garsiosios serijos dalyje pasibaigė, pasaulis vėl grįžo į ramybės būseną. Tačiau idilė truko neilgai. Jau kovo mėnesį paskelbusi apie kitos, jau paskutinės trilogijos dalies PS2 konsolei kūrimą, kompanija Naughty Dog rengia naujus nuotykius visiems Džeko gerbėjams.

Pradėti kelionę Džekui teks nuo išbandymų serijos. Jis turi įrodyti sau ir kitiems, kad yra puikios fizinės formos ir dar neužmiršo, kaip reikia šokinėti. Prie „geimplėjaus" elementų, žinomų mums iš Jak 2, palaipsniui prisideda visiškai naujos savybės. Iš devynių demonstracinių lygių, jau sukurtų Naughty Dog dizainerių, jau galima spręsti, kad žaidimo stilius smarkiai pasikeis. Prie naujų specialiųjų judesių ir atakuojančių manevrų herojus pridės šaunamąją ginklų galią. O, taip! Nuo šiol Džekas galės naudotis keturiomis naujomis šaunamųjų ginklų rūšimis. Kiekvienas jų turi tris galios lygius, todėl žaidėjams teks padaryti kelis upgrade'us. Galima numatyti kai kurių žaidimų gerbėjų reakciją, kurie pagalvos, kad žaidimas tapo labai panašus į Ratchet & Clank sagą. Laimei, kūrėjams iš Naughty Dog pavyko išsaugoti unikalų ir savitą žaidimo stilių. Ginklų panaudojimas šiame žaidime yra visiškai pagrįstas, nes milžiniški bosai, su kuriais teks susidurti, tiesiog negali būti nugalėti kitais būdais.

Herojaus fizinės galimybės taip pat buvo stipriai patobulintos. Tuomet, kai hero-

jus tampa „tamsiuoju" Džeku, jis yra galingesnis ir ištvermingesnis. Tačiau transformavęsis į savo gerąją formą — angelą, nuo šiol Džekas gali... pasiekti dangų! Šiuo pavidalu jis gali skraidyti nedideliu atstumu, gražiai laviruodamas. Taip pat herojus galės savarankiškai gydyti save, taip atstatydamas prarastas jėgas. Reikia paminėti, kad perėjimas prie angelo formos atliekamas automatiškai, pasiekus konkrečias vietoves, skirtingai nuo tamsiosios, kuriai aktyvuoti reikia surinkti tam tikrą kiekį violetinių kristalų, liekančių po nužudytų priešų. Po to, kai sėkmingai įveiksite naują vietovę, Džekas vėl atgaus įprastą pavidalą. Dar paminėsiu, kad įspūdinga transporto priemonių naujame Naughty Dog žaidime įvairovė privers pavydėti net Grand Theft Auto.

Demonstraciniai žaidimo lygiai, kuriuos teko išvysti, grąžina Džeką į priemiestį. Jam tenka vaikščioti griūvančiomis po kojomis platformomis ir kovoti su šimtais driežų. Kai kurie sutikti priešai žymiai didesni už matytus ankstesnėse serijose. Vienas iš lygių demonstruoja greičio kupiną kelionę dykumoje, primenančią ralio varžybas. Mašina, ir apskritai visos transporto priemonės žaidime išsiskiria nuostabiu dizainu. Kelionės metu žaidėjams teks šaudyti negeranoriškai nusiteikusius monstrus. Be atvirų vietovių, Jak 3 sutiksime lygius, vykstančius šachtose. Tarsi Indiana Džonsas mūsų senas geras Džekas šokinėja per prarajas, nuleidžia tiltelius ir kovoja su milžiniškomis žiurkėmis.

Jak 3 pagrindas — visiškai naujas varikliukas, sukurtas kruopščiai įvertinus PlayStation 2 galimybes. Iškart galima paminėti, kad matoma distancija, kuomet herojus vaikšto per atviras vietoves, žymiai padidėjo. Dar daugiau, nuo šiol nei rūkas, nei tamsa netrukdys jums grožėtis žaidimo vaizdeliais. Vizualinis naujojo Naughty Dog produkto tobulumas pastebimas jau dabar. Be abejo, kompanija nusprendė nustebinti serialo gerbėjus paskutine, užbaigiančia trilogijos dalimi. Švarios tekstūros, kruopščiai detalizuoti lygiai, kvapą gniaužiantys specialieji efektai — visa tai maloniai išskiria naują žaidimą iš aibės panašių. Naujo grafinio variklio galingumas dabar ypač juntamas klipuose, kurių kokybė žymiai pagerėjo — jie atrodo gražiau už bet kokį animacinį filmuką.

Garso takelis reikalauja daugiau kūrėjų dėmesio, tačiau tuo metu, kai žaidimas išvys pasaulį, visos naujos muzikinės kompozicijos bus jau parašytos, papuoš kiekvieno lygio vaizdą ir priduos savitumo. Be jokios abejonės, Jak 3 taps geriausia serialo dalimi. Scenarijus naujam žaidimui kol kas neatskleidžiamas, bet jau šiandien akivaizdu, kad Jak 3 turi nustebinti ir sužavėti. Žaidimas turėtų gauti geriausio platformerio statusą ir įsitvirtinti hit paradų sąrašuose.

Kūrėjas	Naughty Dog	Žanras	Platforma
Leidėjas	SCEE	Išleidimo data	Bus pranešta
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

Wimbledon Bridge House
1 Hartfield Road, Wimbledon
London, SW19 3RU
England
Tel: (+44) 20 8636 3000
Fax: (+44) 20 8636 3001
Web: www.eidos.co.uk

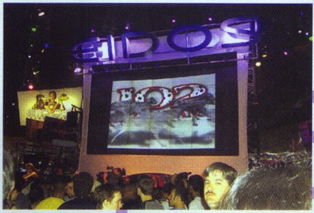
> Eidos Interactive Ltd

Eidos yra viena pirmaujančių pasaulio pramogų programinės įrangos kūrėjų ir leidėjų kompanija. Žaidimai kuriami ir leidžiami PlayStation, GameCube, Xbox, N–Gage ir PC sistemoms.
Eidos yra didžiausia videožaidimų kūrėja ir leidėja Jungtinėje Karalystėje. Leidybos operacijos vykdomos daugelyje Europos šalių (Prancūzijoje, Vokietijoje, Ispanijoje), JAV, Japonijoje ir Australijoje.
Visame pasaulyje Eidos dirba daugiau nei 600 žmonių.
eidos

1990: Eidos įkurta kaip video kompresijos tyrimų ir kūrimo (R&D) kompanija. Šis verslas iki šiol yra pagrindė padalinio Eidos Technologies veikla.

1994 BIRŽELIS: kompanijos pirmininku tampa Čarlzas Kornvalas (Charles Cornwall).

1995 SPALIS: Eidos įeina į pramogų programinės įrangos rinką, įsigydami Domark; jų akcijos pradedamos platinti Londono biržoje. Čarlzas Kornvalas tampa CEO, Ianas Livingstonas (Ian Livingstone) pirmininku.



1996 BALANDIS: Eidos stiprina savo pozicijas industrijoje įsigydami CentreGold plc, kurios sudėtyje yra US Gold, Core Design (Tomb Raider kūrėjai) ir CentreSoft kompanijos. Kaip dalis pirkinio gauti JAV, Prancūzijos ir Vokietijos biurai. Platinimo kompanija CentreSoft yra parduodama kaip dalis žaidimų kūrimo ir leidimo strategijos.

1996 SPALIS: Tomb Raider išleistas Saturn sistemai.

1997: pasirašyta 10-ies metų kūrimo sutartis su Ion Storm.

1998 LIEPA: Eidos įkuria atstovybę Japonijoje, Tokijuje.

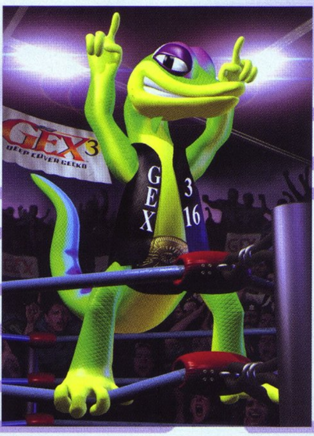
1998 RUGSĖJIS: Eidos už 47 milijonus JAV dolerių įsigyja JAV kūrėją Crystal Dynamics. Sutartis suteikia Eidos teises į tokias frančizes kaip Soul Reaver, Gex ir kitas.

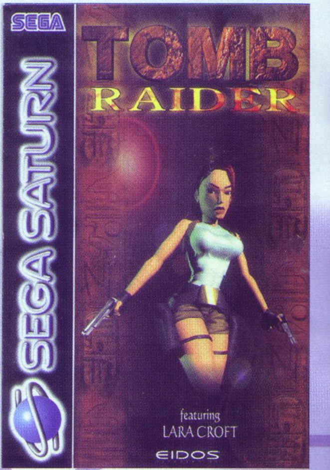
1998 LAPKRITIS: Eidos atidaro atstovybę Singapūre.

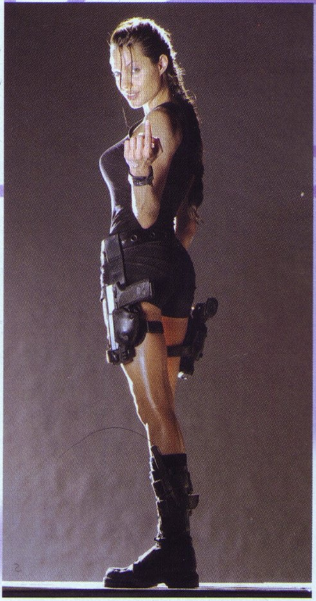
1999 GEGUŽĖ: išleistas Championship Manager 3 tampa greičiausiai parduodamu žaidimu Anglijos AK istorijoje (55 000 kopijų per pirmas dvi dienas).

2000 VASARIS: Džeremis Hyt-Smitas (Jeremy Heath-Smith) tampa pasauliniu Eidos kūrybiniu direktoriumi.

2000 KOVAS: Eidos praneša parduodanti didžiąją Opticom ASA akcijų dalį, gaudama 84 milijonus Anglijos svarų pelno. Eidos taip pat praneša apie prekybos sumažėjimą dėl nepalankių rinkos sąlygų visose pagrindinėse teritorijose ir bendro vartotojų poreikio sumažėjimo.







> Svarbiausi istoriniai įvykiai

2000 BALANDIS: Oskaro nugalėtoja aktorė Andželina Džoly (Angelina Jolie) vaidina Larą Kroft kino filme Tomb Raider. Filmą režisuoja Saimonas Vestas (Simon West); ji kuria Pinewood Studios, leidžia Paramount Pictures.

2000 SPALIS: du Eidos žaidimai gauna BAFTA 2000 apdovanojimus. PC metų žaidimo apdovanojimas atitenka Deus Ex (sukurtas Ion Storm), Sporto metų žaidimu tampa Sydney 2000 (sukurtas Attention to Detail).

Eidos žaidimas Who Wants to be a Millionaire? antrą pardavimo savaitę pasiekia naują Anglijos topų rekordą. Žaidimas tampa pirmuoju, patekusiu į Visų Formatų, PlayStation, PC ir Dreamcast topus tą pačią savaitę.

Kompanija paskelbia nutraukusi perėmimo diskusijas su neįvardinta trečiąja šalimi. Valdyba rimtai svarstė pasiūlymą, bet atmetė dėl investuotojams netinkamų sąlygų.

2000 GRUODIS: Glassworks po-produkcinė studija palieka Eidos grupę. Who Wants to be a Millionaire? tampa Anglijos Kalėdų žaidimu Nr. 1.

2001 SAUSIS: Who Wants To Be A Millionaire? oficialiai paskelbiamas greičiausiai vieną milijoną kopijų pasiekusiu žaidimu Anglijoje

2001 BALANDIS: Eidos pasirašo sutartį su Cereal partners, pagal kurią su avižinių dribsnių paketais išplatina 3,4 milijonus Who Wants To Be A Millionaire? demo diskų. Energetinis gėrimas Lucozade Energy laikinai pervadinamas į Larazade, kaip reklaminė Tomb Raider herojės Laros Kroft akcija.

2001 GEGUŽĖ: Who Wants To Be A Millionaire? tampa daugiausiai parduotu visų laikų žaidimu Jungtinėje Karalystėje. Antroje ir trečioje vietoje JK — taip pat Eidos su žaidimais Tomb Raider II ir Tomb Raider.

2001 BIRŽELIS: Lara Croft: Tomb Raider filmas pradėtas demonstruoti JAV. Pirmo savaitgalio metu surenka masyvią 48,2 JAV dolerių sumą.

2002 SAUSIS: Eidos paskelbia apie Fresh Games — brendą specialiai skirtą leisti japoniškus videožaidimus pasaulinėje rinkoje.

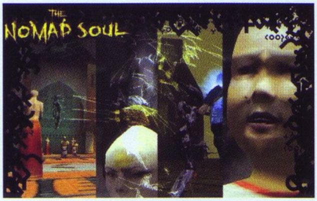
2002 KOVAS: olandų modelis Džil de Jong (Jill de Jong) tampa nauju herojės Laros Kroft veidu.

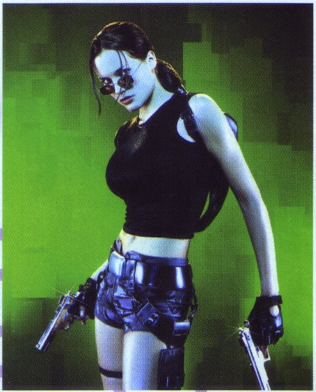
2003 LIEPA: Eidos Interactive pakeičia vardą ir ženklą į Eidos Ltd.

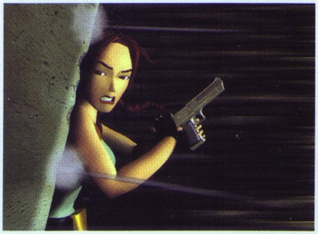
2003 SPALIS: Eidos paskelbia apie New Media Division padalinį, skirtą kurti žaidimus mobilioms ir kitoms platformoms (PDA, interaktyviems TV) bei elektroniniam programinės įrangos platinimui.

Kompanija pasirašo kūrimo sutartį su Guerilla, Amsterdame, Olandijoje, įsikūrusia studija, anksčiau žinoma kaip Lost Boys Games.

2004 KOVAS: Eidos pradeda derybas dėl danų studijos IO Interactive, Hitman serijos kūrėjų, įsigyjimo, kurias užbaigia gegužės pradžioje.







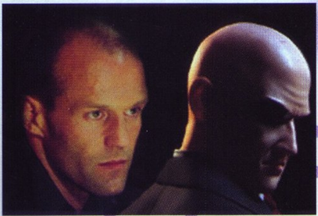
Agentas 47 didžiajame ekrane

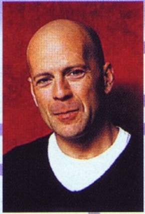
Eidos atskleidė, kad kino sutartis pagal Hitman frančizę yra „greitai artėjanti". CEO Maikas MakGarvis (Mike McGarvey) teigė: „Su šia sutartimi mes jau toli nuėjome ir dabar esame paskutinėse stadijose, spręsdami dėl filmo gamybos kompanijos. Aš sakyčiau, kad sutartis potencialiai gali būti pasirašyta artimiausiu metu". Tiesa, tikslaus laiko Maikas nenurodė: „Na, tai Holivudas... Čia visko gali atsitikti. Tai gali užtrukti iki pusės metų".

Priminsime, kad kino pramonė Eidos nėra nežinoma teritorija: buvo sukurti du sėkmingi Tomb Raider filmai su Anželina Džoli (Angelina Jolie) priešakyje. O puikus Hitman frančizės stilingų vaizdų ir ekstremalaus žiaurumo mišinys, atrodo, idealiai tinka didžiajam ekranui.

Susidomėjimas šia galimybe išties didelis. Pavyzdžiui, Empire Online interneto svetainė atliko skaitytojų apklausą, koks aktorius, jų nuomone, turėtų vaidinti Agentą 47, jei jis iš tiesų pasirodys didžiajame ekrane. Skaitytojai galėjo rinktis iš įvairių aktorių, o labiausiai į Misterio 47 vaidmenį tiktų šie:

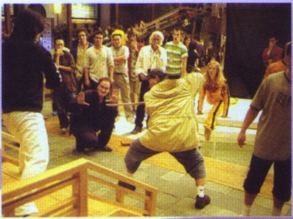
1. Džeisonas Stathamas (Jason Statham), išgarsėjęs tokiuose filmuose kaip Transporter ir Italian Job.
2. Bilis Žeinas (Billy Zane), vaidinęs didžiajame „Titanike" ir daugelyje kitų populiarių filmų.
3. Briusas Vilisas (Bruce WIllis), veiksmo filmų veteranas: „Kietas riešutėlis", „Penktasis elementas", „Armagedonas" ir daugelis kitų.





Hitman: Contracts su Kill Bill Vol 2

Eidos nusprendė nestandartiškai ir gudriai išleisti 3 milijonus Anglijos svarų reklaminei Hitman: Contracts akcijai. Žaidimo treileriai demonstruojami prieš Quentino Tarantino filmo Kill Bill Vol 2 seansus bei TV ekranuose. Taip pat išleistos tonos plakatų, skrajučių, žaisliukų ir kitų reklaminių smulkmenų, užtikrinsiančių, kad visi iki vieno sužinotų apie didžiausio šių metų Eidos žaidimo pasirodymą.



Eidos siekia atskleisti investuotoją

Eidos pakartotinai reikalavo, kad 5, 1 proc. kompanijos akcijų pirkėjas būtų įvardintas, mat pasklido gandai apie galimą kompanijos perėmimą. Londone įsikūrusi brokerių kompanija GNI įsigijo Eidos akcijų už 7, 2 milijonus, tačiau neatskleidė, kas užsakė pirkimą, ir taip sukėlė spekuliacijas dėl perėmimo.

Sklandantys mieste gandai nurodo Robertą Bonierį, buvusį Scoot.com CEO. Bonieris anksčiau panaudodavo savo finansinę įtaką išsipirkti kelią į svarbias pozicijas įvairiose stambiose kompanijose.

Tai ne pirmas kartas per praėjusius mėnesius, kai Eidos akcijų judėjimas pradedamas kruopščiai nagrinėti. Anksčiau šiais metais investitorių grupė Schroders nupirko didelę dalį leidėjo ir dabar turi 22 proc. akcijų bei yra didžiausias pavienis Eidos akcininkas.

Tuo metu tokie judėjimai taip pat iššaukė spekuliacijas dėl perėmimo, tačiau finansų ekspertai buvo tvirtai įsitikinę, kad Shroders ėjimas buvo gryna investicija.

Daužyk ir dek

Pasirašyta Eidos sutartis su Climax kūrybine studija. Climax kuria arkadinių lenktynių žaidimą PlayStation 2 ir Xbox konsolėms Crash 'n' Burn, kuris pasirodys šių metų rudenį. Žaidimas akcentuos agresyvų ir pavojingą vairavimą, pašėlusiais greičiais lakstysime Niujorko, Majamio, San Francisko ir Los Andželo gatvėmis. „Tiuninsime" ir poliruosime savo automobilius. Taip pat tai bus pirmasis Eidos žaidimas su online režimu, kuriame tarpusavyje galės lenktyniauti iki 16–os žaidėjų.

Griebk mikrofoną!

Eidos paskelbė sudariusi leidybos sutartį su Artificial Mind and Movement (A2M), pagal kurią išleis hip hop'o muzikos videožaidimą Get On Da Mic. Žaidimas kuriamas bendradarbiaujant su Highway Productions, kartu su antruoju darbu Get On Da Floor — hip hop'o šokių žaidimu.

Get On Da Mic leis žaidėjams gyventi reapo žvaigždės gyvenimą, pasinerti į hip hop kultūrą ir patirti galybę nuotykių. Naudodami USB headset'ą (ausines su mikrofonu) turėsite sužavėti minias savo repavimu, groti klubuose, įsirašinėti įrašų studijoje ir filmuoti video klipus. Galiausiai turėsite pasirodyti prieš tūkstantines fanų minias ir patirti didžiulę šlovę. Galingi prodiuseriai, sukti agentai ir nesuskaičiuojamos lydinčios merginos laukia pakeliui į šlovę.

Eidos North America viceprezidentas marketingui Polas Boldvinas užtikrintas žaidimo sėkme: „Get On Da Mic įtraukia žaidėjus į viliojantį hip hop žvaigždžių pasaulį. A2M kuria patį energingiausią muzikinį takelį bet kuriame muzikiniame žaidime, išgirsite daugiau kaip 40 dainų. O neribotame freestyle režime žaidėjai galės pademonstruoti savo repo lyrikos įgūdžius".

Get On Da Mic pasirodys šių metų rudenį, o Get On Da Floor seks 2005–ųjų pavasarį. Abu žaidimai bus išleisti PlayStation 2 platformai.

25 TO LIFE

Eidos kartu su _Highwai 1 Productions_ meta negailestingą žvilgsnį į gatvės nusikaltimų pasaulį ir ruošiasi žaidėjams pateikti veiksmo žaidimą _25 To Life_. Žaidimą kuria _Avalanche Software_, jis pasirodys _PlayStation 2_ ir _Xbox_ konsolėms kitų metų pavasarį.

25 To Life veiksmas vyksta šiandieninių miestų širdyse ir įkiša žaidėjus į žiaurią gatvės gangsterių ir policijos patrulių realybę. Vienintelis būdas išgyventi gatvėse — išsikovoti sau kelią iki viršūnės. Priremdami prie sienos kitus kilsite pogrindinės karjeros laiptais. Veiklos pasirinkimas didžiulis, teks bėgti iš kalėjimų ar įsiskverbti į narkotikų prekeivių dvarą. Bus išbandytos visos gatvės žinios ir igūdžiai, nes žaidėjams reikės įkurti ir apginti savo nusikaltėlišką padėtį ir turtą arba, iš kitos pusės, tarnauti įstatymui.

Žaidime bus visiškai derinama veikėjo sukūrimo sistema. Tik nuo jūsų priklausys, kaip atrodys veikėjas ir koks bus jo stilius. Žaidėjo statusas kils uždirbus įvairius aksesuarus ir madingiausią šiandieninių gatvių aprangą. Tvirtame ginklų arsenale rasite tiek mirtinų, tiek nemirtinų ginklų ir būdų, kaip nugalėti priešininkus. Priklausomai nuo pasirinktos įstatymo pusės, prieisite arba prie plataus policininkų arsenalo, arba prie neteisėtų gatvės ginklų. O visas veiksmas vyks skambant kiečiausiai *hip hop'o* muzikai, kuri bus sukomponuota iš neginčyjamų klasikinių repo gabalų bei geriausių naujų hip hopo žvaigždžių darbų.

Be vieno žaidėjo režimo, *25 To Life* turės ir *online multiplayer* galimybę, kurioje iki 16 žaidėjų galės stoti į pasirinktą įstatymo pusę ir kautis už padėtį gatvėse.

„*25 To Life* sujungia vagių ir policininkų esmę su gatvės kultūros požiūriu ir gyvenimo būdu", — teigia Kevinas Gilas (Kevin Gill), pasaulinis *Eidos brand* vadovas. „Atviros miesto aplinkos, intensyvus daugelio žaidėjų režimas ir gilus *hip hop* garso takelis ne tik pirmą kartą perkels gatves į *online* erdvę... *25 To Life* YRA gatvės!"

eidos

THIEF: DEADLY SHADOWS

Thief 3 nebus. Pamirškite apie tęsinį specialiai pirmųjų dviejų *Thief* dalių gerbėjams. Kompanija *Eidos Interactive*, kuriai priklauso *Thief* brendas, po ne ypač sėkmingos antrosios dalies nutarė daugiau nebežaisti su ugnimi ir perduoti žaidimo kūrimą naujai kompanijai — *Ion Storm*, kuri gavo tam tikslui beveik neribotą pinigų ir laiko kiekį. Kompanijos devizu tapo žodžiai: jei darome žaidimą, vadinasi, darome. Ką gi — lauke 2004-ieji, dvejų metų laukimas beveik pasibaigė, visiškai naujas, nuo nulio perdarytas (pradedant siužetu ir baigiant grafika) projektas pasirengęs mus nustebinti... Sveiki atvykę į *Thief: Deadly Shadows* pasaulį, kuris jau visai netrukus pasirodys *Xbox* konsolėje!

Visose Thief žaidimuose esame Garreto, ciniko vagies, meistriškai išmanančio savo darbą, vaidmenyje. Deadly Shadows perkelia mus į Viduramžių miestą, kuris taip ir vadinasi... Miestas :). Jį valdo trys galingos grupuotės — Pagans (pagonys), Hammerites ir Keepers (saugotojai). Anksčiau vagys palaikė kontaktus su pirmomis dviem grupuotėmis, na, o trečioji po naujausių įvykių nutraukė bendradarbiavimą su Garretu. Dėl visko kalta senovinė pranašystė, kurią aptiko saugotojai, teigianti, kad Miestui gresiąs pavojus nuo žmogaus, pagal visus aprašymus panašaus į Garretą. Taigi mums teks: 1) atstatyti Garreto vardo dorumą; 2) išsiaiškinti, kas per prakeikimas kaba virš miesto ir kas už viso to stovi. Laukiama, kad siužetas bus pakankamai painus, ryšio su ankstesnėmis dalimis neturės ir žaidimo naujokams bus pateiktas taip, tarsi viskas tik prasideda.

Deadly Shadows neturėtų tapti paprastu misijų rinkiniu, susietu tarpusavyje silpnu siužetu. Ion Storm vaikinai teigia, kad jiems pavyko įkvėpti gyvenimo dvasią į Garreto pasaulį. Kiekvieną misiją (kurių iš viso yra 12) galima bus peržaisti dešimtis kartų ir šimtais įmanomų variacijų. Laikas nuo laiko mums teks lankytis vietoje, kur gyvena Garretas — nuomojamame viešbučio kambaryje, kur herojus gali praktikuotis vagysčių ir šaudymo menuose. Kai kurios misijos prasideda čia pat. Kaip ir daugelis iš mūsų, Garretas moka nuomą už pragyvenimą, bet skirtingai nuo mūsų, jis lengvai gali apvogti savo nuomotoją sulaukęs momento, kai jo butas nesaugomas, o šeimininko nėra. Visas Miestas susideda iš rajonų, kuriuose gyvena pasiturintys žmonės. Jų gyvenimas pakankamai liūdnas — jie vaikšto aplink savo uždarytus namus arba sėdi juose, saugodami skrynias su pinigėliais.

Kaip ir ankstesnėse žaidimo versijose, herojus moka nepastebimai priartėti prie priešų iš nugaros, smogti jiems lazda ir pasiųsti nokdauną, slėpti kūnus tamsiausiose gatvės vietose ir su švaria sąžine tęsti žygdarbius. Taip pat jam nesudrebės ranka įsmeigti peilį į priešo nugarą. Faktiškai vienu taikliu smūgiu galima lengvai nužudyti nieko neįtariantį priešą, bet tam, kad išliktų nepastebėtas, Garretas turės kažkur paslėpti kūnus ir pasistengti, kad mirties vietoje neliktų nė lašelio kraujo. Gerai pasislėpę greitai ir netikėtai priešą galėsime nužudyti lanko strėle, bet toks užpuolimas nepaprastai įaudrins tuos žmones, kurie yra šalia. Sargai tuoj pat pradės jūsų ieškoti, o miestelėnai bėgs šauktis pagalbos. Tokioje situacijoje pravers dujinės strėlės, kurios supainios priešus, o ugnies strėlės pagelbės galutinai atsikratyti bejėgių priešų.

Beje, sargai tapo tiek protingi, kad pastebi interjero pakeitimus, įvykusius, kol jų nebuvo. Taigi patartina nepasiduoti kleptomanijos priepuoliams gerai apšviestose vietose arba ten, kur daikto dingimas gali kristi į akis. Tačiau tamsoje irgi geriau neužsilaikyti: beieškodami vagies sargai apšniukštinės visas įmanomas slėptuves.

Žaidime išvysime daug novatoriškumo. Vienas svarbiausių, kaip ir galima spėti iš pavadinimo — šešėliai. Jie dreba liepsnos šviesoje ir tikroviškai, pagal visus fizikos dėsnius krenta ant daiktų. Jei iš tamsos matosi Garreto batų bent mažiausia dalelė — neabejokite, sargai pastebės nekviestą svečią ir nedelsdami suteiks jam šiltą priėmimą. Beje, Mieste visuomet karaliauja naktis, taigi išmintingas judėjimas tamsiomis vietomis — sėkmės raktas. Kita rimta novacija — trečiojo asmens vaizdas. Su kai kuriais apribojimais, žinoma, nes šaudydami iš lanko visuomet matysime vaizdą pirmuoju asmeniu. Taip Ion Storm kūrėjai giria eilinį kartą pagerintą DI ir fizinius modelius, pagal visus parametrus geresnius negu ankstesnėse dalyse. Be to, NPC veiduose pagaliau išvysime kažką panašaus į emocijas. Pasak Warren Spector, vadovaujančio šiandien Ion Storm kompanijai, „geimplėjus" visiškai grindžiamas pagrindinio veikėjo gudrumu, atsargumu bei intelektualiomis dvikovomis su sargais ir suteiks žaidėjams nemažiau laisvės už Deus Ex.

Didelį dėmesį kūrėjai skyrė žaidimo grafikai. Daugelis objektų yra padaryti iš realiai egzistuojančių pastatų. Gražūs miesto vaizdai, nuostabus vanduo, šokančios ugnies liepsnos privers jus patikėti, kad esate naujame, iki šiol neregėtame pasaulyje... gaila tik, kad ne kiekvieną stiklą galėsime išdaužti ir ne į kiekvieną namą galėsime įlipti, nes panaudoti galima bus tik tuos objektus, kurie numatyti siužete. Visų veikėjų judesiai yra padaryti pagal „motion capture" technologiją ir atrodo labai tikroviškai.

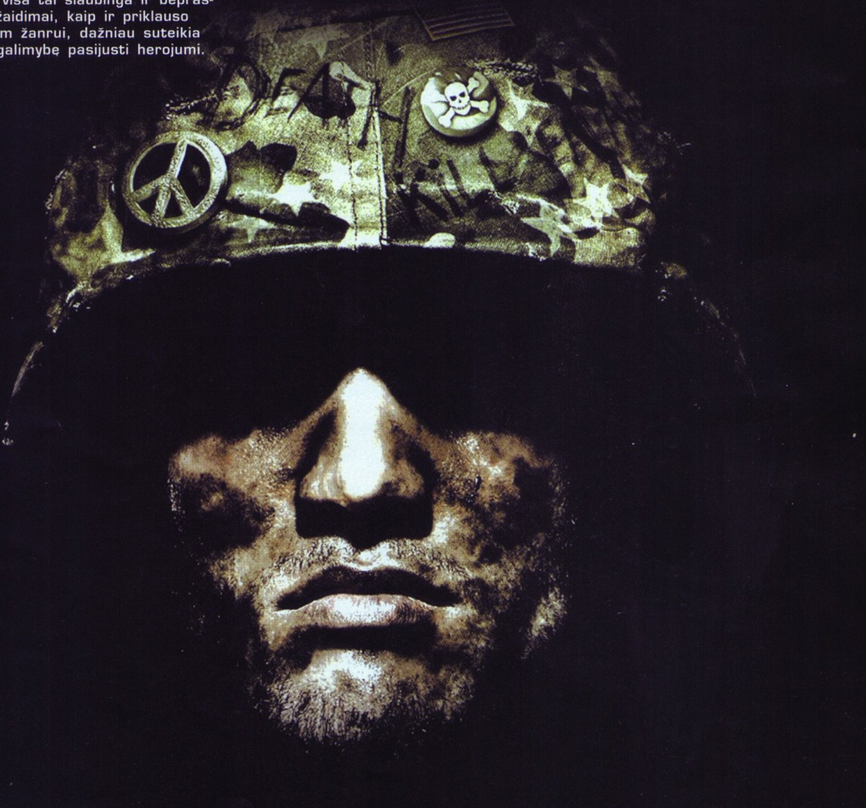
Visiškas veiksmo realizmas mums žadamas ir kalbant apie garsą. Prabangių garso sistemų turėtojai galės pasidžiaugti tuo, kad žaidimas visikai išnaudos jų technikos galimybes ir leis patirti maksimalų malonumą. Žadama daugelis erdvinių garso efektų, žemės paviršiaus tikroviški garsai, taip pat naujovė — garso tolumo apskaičiavimas. Jei sudaužėte indą antrame aukšte, o sargyba pirmame, niekas jūsų neišgirs. Bet jei tai įvyktų pirmame...

Taigi mes pasitinkame šimtaprocentinį hitą, kurio laukia visi. Garretas pasislėpė kažkur tamsoje ir taip pat laukia. Savo valandos. O kai ta valanda ateis — jis pasirodys. Tai įvyks 2004 metų gegužės mėnesio pabaigoje.

eidos

SHELLSHOCK: NAM '67

Karas Vietname — pakankamai populiari pastaruoju metu videožaidimų industrijoje tema. Daugybės filmų, savo laiku pasirodžiusių JAV, bendra tendencija buvo „kaip visa tai siaubinga ir beprasmiška“, o žaidimai, kaip ir priklauso pramoginiam žanrui, dažniau suteikia vartotojui galimybę pasijusti herojumi.



Shellshock: Nam '67 — tai žaidimas, parodantis karą iš tos blogos, karčiosios pusės. Tikriausiai toks skirtumas nuo kitų žaidimų ta pačia tema paaiškinamas tuo, kad jį kuria ne amerikiečiai: kompanijos su iššaukiančiu pavadinimu Guerilla („partizanų karas") būstinė yra Amsterdame. Tačiau kariauti mums vis dėlto teks amerikiečių pusėje. Pagrindinis žaidimo herojus — jaunas karys, neseniai pašauktas į armiją ir po trumpo bazinio pasirengimo 1967 metų sausio mėnesį mestas tiesiog į mirtinas Vietnamo džiungles. Savaime suprantama, kad kaip ir bet kokiame veiksmo žaidime, mūsų lauks specialios misijos (dviejų rūšių — didelio masto mūšiai su Šiaurės Vietnamo kariuomene ir slaptos operacijos mažo būrio sudėtyje). Tačiau pagrindinis tikslas — ne pagražinti krūtinę medaliais (jų iš viso nebus), o elementariai išgyventi.

Ir, aišku, tai nebus paprasta. Sunkiai praeinamose džiunglėse net susiorientuoti yra problema, nekalbant jau apie tai, kad sudėtinga pastebėti priešų pasalą arba gaudyklę. Lengvai galima supainioti savuosius ir priešus (nors žaidimas čia ir padeda, keisdamas taikinio spalvą priklausomai nuo to, į ką taikysimės), o kompiuterio valdomi kariai gali klysti, taigi žala nuo vadinamo „friendly fire" visai tikėtina. Kaupiant karinės patirties, herojaus savybės ir gabumai augs — bet misijos vargu ar taps paprastesnės. Beje, džiunglės nėra vienintelis kovų placdarmas — kariauti teks ir požeminiuose tuneliuose, ir ryžių laukuose...

Skirtingai nuo daugelio savo kolegų, „developeriai" nesigiria, koks „krūtas" jų varikliukas ir DI, o kukliai sako, kad jie atitinka šiuolaikinius standartus. Iš savo pusės pridėsiu, kad priešai moka rengti pasalas, vertinti jėgų santykį ir likti priedangoje, jei santykis ne jų naudai, greitai ištiria mūšio lauką beieškodami gyvų; savi irgi veikia grupėmis, padeda jums dengiamąja ugnimi, bet sunkioje situacijoje gali ir pasitraukti, nesulaukę jūsų. Kai kuriose misijose galėsime „užsakyti" aviacijos ir sraigtasparnių pagalbą.

Pasibaigus misijai, būrys grįžta į bazę, kur galima ne tik pailsėti ir išsigydyti, bet ir papildyti ekipiruotę. Nors, atrodo, reguliarios armijos karys turėtų būti išlaikomas valstybės, kai ką bazėje teks pirkti už savo „krauju ir prakaitu" uždirbtus pinigėlius (tam, savo ruožtu, pardavus mūšyje įsigytus trofėjus).

Žaidimas yra trečiojo asmens. Jame pakanka realistiškų niūrių scenų — nuo sužalotų lavonų iki žiaurių belaisvių žudynių (rodomų ir misijose, ir vaizdo klipuose tarp jų). Bendrai grafika yra aukšto lygio, tikroviška, ypatingas dėmesys skirtas veikėjų animacijai. Pavyzdžiui, karys, gavęs mirtiną sužalojimą, ne tik kiekvieną kartą krenta kitaip, bet ir spėja kartą kitą šauti į priešą.

Leidėjas, kompanija Eidos, žada išleisti šį intriguojantį projektą šių metų gruodžio mėnesio 31 dieną — galėsime smagiai pasišaudyti per Naujuosius!

MEILĖ NAMINIAMS GYVŪNĖLIAMS

■ KŪRĖJAS: CRYSTAL DYNAMICS | LEIDĖJAS: EIDOS | DATA: 2004 03 05 | ŽANRAS: VEIKSMO PLATFORMA

KAI GILIAU SUSIMĄSTAI, VIDEOŽAIDIMŲ INDUSTRIJA YRA PRIKLAUSOMA NUO NAMINIŲ GYVŪNĖLIŲ, TIKRŲ IR NELABAI. VOS NE KIEKVIENAME ŽAIDIME, O YPAČ VEIKSMO PLATFORMERIUOSE, MUMS TENKA VALDYTI VIENĄ AR DU (NAUJOSIOS KARTOS PLATFORMERIŲ MADOS KLYKSMAS) VEIKĖJUS, KURIŲ VIENAS BŪTINAI BUS KOKIOS NORS VEISLĖS GYVŪNAS. DEJA, DAŽNIAUSIAI MEILĘ PADARĖLIAMS MUMS TENKA IŠREIKŠTI PER VISOKIUS ŽIAURUMUS, ŠOKINĖJIMUS KAŽKAM ANT GALVŲ, PASIMOVIMUS ANT PEILIŲ, TRANKYMĄSI Į SIENAS, LUBAS IR KITUS NEMALONIUS PAVIRŠIUS. TAČIAU NIEKAS, NIEKAS ŠIUO KELIU DAR NENUĖJO TAIP TOLI, KAIP CRYSTAL DYNAMICS IR EIDOS NAUJAME ŽAIDIME WHIPLASH, KURIO PAVADINIMAS IŠVERTUS REIŠKIA „BOTAGO VIRVELĖ“. JAU SKAUDA? PALAUKITE, TUOJ PAJUSITE TIKRĄ PASIMĖGAVIMĄ...

RYČKA

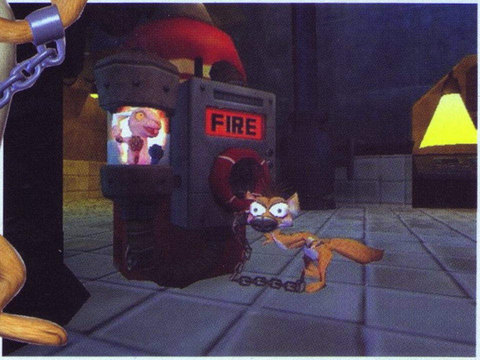
Įsivaizduokite korporaciją, kurios vadovas tiki, kad mes, žmonės, buvome per daug meilūs gyvūnams ir per ilgai jais rūpinomės ir suteikėme laisvę. Ponas direktorius mano, kad tai jo pareiga atmerkti visiems akis ir išnaudoti gyvūnus darbui, kad nesibastytų veltui, kaip sakant. Žinokite, tokia korporacija iš tiesų egzistuoja! Genron Corporation „įdarbina" gyvūnus įvairiems etatams: beždžionės dirba anti–gravitacijos testuotojomis, genetiškai modifikuoti skunkai gadina orą naudingomis dujomis, daugybė kitų iš įvairių rūšių sujungtų gyvūnų (pavyzdžiui, iš triušio ir žebenkties išeina išties naudingas triušbenkštis... arba žebtriušis) tarnauja ekonomikos ir progreso labui. Būtent taip viskas ir vyksta Whiplash pasaulyje.

Naudinga ekonomikai, sakote? Galbūt visai įdomu būtų padirbti tokioje korporacijoje ir paeksperimentuoti su gyvūnėliais, ar ne? O jei atsidurtumėte pačių bandomųjų gyvūnų kailyje, tada turbūt neatrodytų viskas taip jau gražu!? Na, pasirinkimo vis tiek neturite... Prisiminkime ką tik minėtą genetinio stebuklo pavyzdį su triušbenkščiu, tiksliau, žebtriušiu. Va, jūs ir esate tas gyvūnas, tiesa, dar tik ruošiamas modifikuoti ir jungti į vieną. Žodžiu, pats laikas susipažinti su Spanksu ir Redmondu — žebenkštimi ir triušiu, kurie nusprendė stoti į kovą su žiauriaja korporacija ir išvaduoti likimo draugus. Sprogimo laboratorijoje dėka išsilaisvinusiems žvėreliams nežinomas „prižiūrėtojo" balsas prižada padėti išsilaisvinti ir veda žaidimu.

SURIŠTI VIENA VIRVE

Taigi, kaip supratote, Whiplash žaidime valdysime du pagrindinius veikėjus. Nieko naujo ir originalaus, ar ne? Palaukite, neskubėkite raukytis, prisiminkite žaidimo pavadinimą ir skaitykite toliau. Žebenkštis Spanksas ir triušis Redmondas, kaip tikri kaliniai, yra sujungti metro ilgio grandine. Abiem veikėjams tenka keliauti kartu, tačiau jų vaidmuo žaidime visiškai skirtingas. Spanksas yra tylusis lyderis, kuris retai, tiksliau, niekada neištaria žodelio, o Redmondas yra komiškoji pusė. Iš tiesų eksperimentinių tyrimų paveiktas triušis yra vienas juokingiausių žaidimuose sutiktų herojų. Šiuos du žvėrelius vedate per galybę Grenron laboratorijų, kuriose atliekami patys beprotiškiausi eksperimentai, kokius tik galima įsivaizduoti. Be proto linksma.

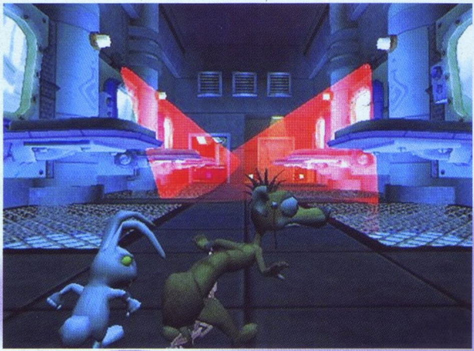
Tačiau čia tik gėlytės. Pagrindinis ir labiausiai pritrenkiantis Whiplash elementas yra kovos sistema. Žiūrėkite, kokia situacija: du kaliniai pabėgo, korporacijos pakalikai juos pasiryžę sumedžioti bet kokia kaina, o pabėgėliai neturi jokio

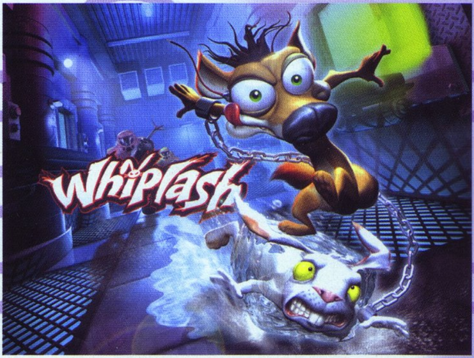


ginklo, be to, jiems reikia išlaisvinti kitus pasmerktuosius. Ką daryti? Atsakymas yra čia pat, per grandinės metrą... Triušis Redmondas po žiaurių genetinių eksperimentų tapo nepažeidžiamas, taigi didesnis ir stambesnis Spanksas naudoja prie kito grandinės galo prirakinta herojų kaip ginklą. Įsivaizduojate? Jei sunku, peržvelkite ekrano paveikslėlius ir suprasite, kokios neribotos ir beprotiškos galimybės slypi tokioje kovos sistemoje! Taigi Spanksas naudoja Redmondą priešų puolimui skirtingais būdais, kuriuos jūs išmokstate keliaudami žaidimu. Tiesa, judesių įvairovės norėtųsi daugiau ir įpusėjus žaidimui jau esate išbandę praktiškai viską, tačiau smagumas garantuotas viso žaidimo metu.

iš jų išmušinėja vadinamuosius Hypersnacks užkandžius, kurie suteikia veikėjams xp taškų ir kelia jų lygį. Kadangi sužeistas gali būti tik Spanksas, jis gauna papildomą lašą smūgio taškų kiekvienai evoliucijos medžio šakelei. O nesugriaunamajam Redmondui kilimas lygiais atneša vis didesnę smogiamąją jėgą.

Pabėgėliai taip pat gauna apdovanojimą už kiekvieną įveiktą lygį. Nežinomasis patarėjas pradžiugins jus leisdamas pasirinkti vieną iš trijų apdovanojimų rinkinių. Galima tobulinti Hypersnacks efektą, o tai yra gera ilgalaikė investicija. Arba galima pasiimti vieną iš galybės pribaigiamųjų judesių. Tai išties malonūs dalykėliai, netgi nepaisant to, kad lygių uždarumas kiek apriboja šiuos efektus ir jų animacijas. Trečiasis



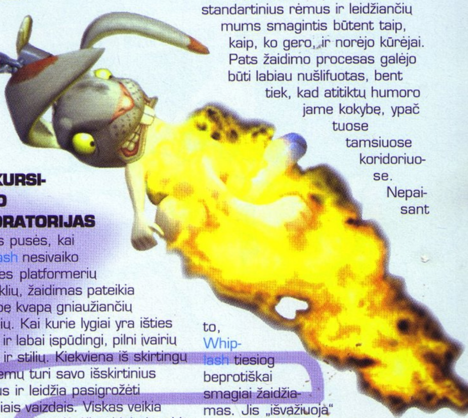


NE TIK TRANKYMASIS

Kad būtų įdomiau, įmestas ir šioks toks RPG elementas: daužydamas priešus, veikėjų duetas

pasirinkimas – žemėlapio tobulinimas. Taip taip, du mūsų draugeliai gali naudotis vienu iš pačių sudėtingiausių žemėlapių, kokį tik teko išvysti žaidime. Whiplash turi pilnai sukiojamą ir

pritraukiamą 3D žemėlapį, dėl to jo panaudojimas ir yra ganėtinai painus. Jei pasirinksite, žemėlapis rodys kiekvieną objektą kiekviename lygyje, tačiau matysite labai neaiškų besipinančių koridorių, ventiliacijos angų ir nesuprantamai suformuotų urvų mazgą. Blogiausia tai, kad žaidimas neturi kompaso, tad kuria kryptimi keliaujate, visiškai nesuprasite. Toks lygių dizainas iš tiesų yra sunkus ir meta gan rimtą iššūkį žaidėjui, reikia nuolat atsekti praeitą kelią ir grįžti į tam tikrą vietą, tačiau dažnai tiesiog neaišku, kur po velnių reikia eiti toliau. Tai yra didžiausia Whiplash problema, kurią žaidimo žurnalas ar bent jau kompasas tikrai padėtų išspręsti.



SUNKI PLATFORMERIO DALIA

Whiplash žaidime vargina ir keletas kitų dalykų. Besikartojančios ventiliacijos angos ir koridoriai greitai pabosta, be to, jie nevaidina jokio vaidmens, tik perdėm ištemptai sujungia žaidimo kambarius. Žinoma, tai sutrumpintų žaidimą kokiu trečdaliu, tačiau jei ir žaidimo trukmė sutrumpėtų iki, tarkim, 10–15 valandų, tai nebūtų tokia bėda, kaip vaikščiojimas per tą patį tuščią koridorių penktą kartą. Whiplash tam tikra prasme taip pat žengia žingsnį platformų evoliucijoje atgal: čia vėl labai stipriai akcentuojamas šokinėjimas per platformas. Pats savaime šis dalykas yra smagus, tačiau šiame žaidime yra tiesiog per daug vietų, kai kitas tikslas nuo jūsų nutolęs per ilgą suktų šuolių ant ore kabančių platformų grandinę. Yra lygių, kuriuose teks įveikti po šešiasdešimt ore siūbuojančių platformų! Nereikia nė sakyti, kaip staigiai tai gali sunervinti ir išvarginti.

EKSKURSIJA PO LABORATORIJAS

Iš kitos pusės, kai Whiplash nesivaiko praeities platformerių vaiduoklių, žaidimas pateikia daugybę kvapą gniaužiančių dalykėlių. Kai kurie lygiai yra išties didingi ir labai įspūdingi, pilni įvairių spalvų ir stilių. Kiekviena iš skirtingų lygių temų turi savo išskirtinius bruožus ir leidžia pasigrožėti unikaliais vaizdais. Viskas veikia sklandžiai, sulėtėjimai labai reti ir nežymūs. Grafika koja kojon eina su valdymu, kuris iš pradžių atrodo painus, tačiau galiausiai pasirodo stebinančiai tiksliai reaguojantis ir intuityvus, leidžia atsipalaidavus žaisti.

Negalima nepabrėžti ir žaidimo humoro, kurio čia nors kibirais nešk. Visuose lygiuose yra juokingų ženklų, kuriuose matome Genrono moralės tarnautojo pranešimus, tiesiog priverčiančius šyptelti. O pastovūs Redmondo „bajeriai" yra tikrai juokingi ir nenusibostantys.

Whiplash yra vienas iš tų retųjų žaidimų, nelabai telpančių į standartinius rėmus ir leidžiančių mums smagintis būtent taip, kaip, ko gero, ir norėjo kūrėjai. Pats žaidimo procesas galėjo būti labiau nušlifuotas, bent tiek, kad atitiktų humoro jame kokybę, ypač tuose tamsiuose koridoriuose. Nepaisant to, Whiplash tiesiog beprotiškai smagiai žaidžiamas. Jis „išvažiuoja" su savo unikaliais veikėjais, pribloškiančia kovų idėja, ir, žinoma, meile gyvūnėliams.

SIUŽETAS 88
Kiek žaidimų jums leido valdyti genetiškai modifikuotą žebenkštį, prirakintą prie nesunaikinamo triušiuko?

GARSAS 77
Veikėjų, tiksliau, triušiuko įgarsinimas vertas didelių aplodismentų ir plačios ypsenos.

MUZIKA 70
Ne aukščiausios kokybės, primena MIDI garsų derinius, o žaidžiant galvoje įkyriai skamba Uzi gabalas „Surišti viena virve" :).

GRAFIKA 84
Įvairiausių spalvų ir stilių derinys, būtent taip turėtų atrodyti žvėrelius išnaudojanti korporacija.

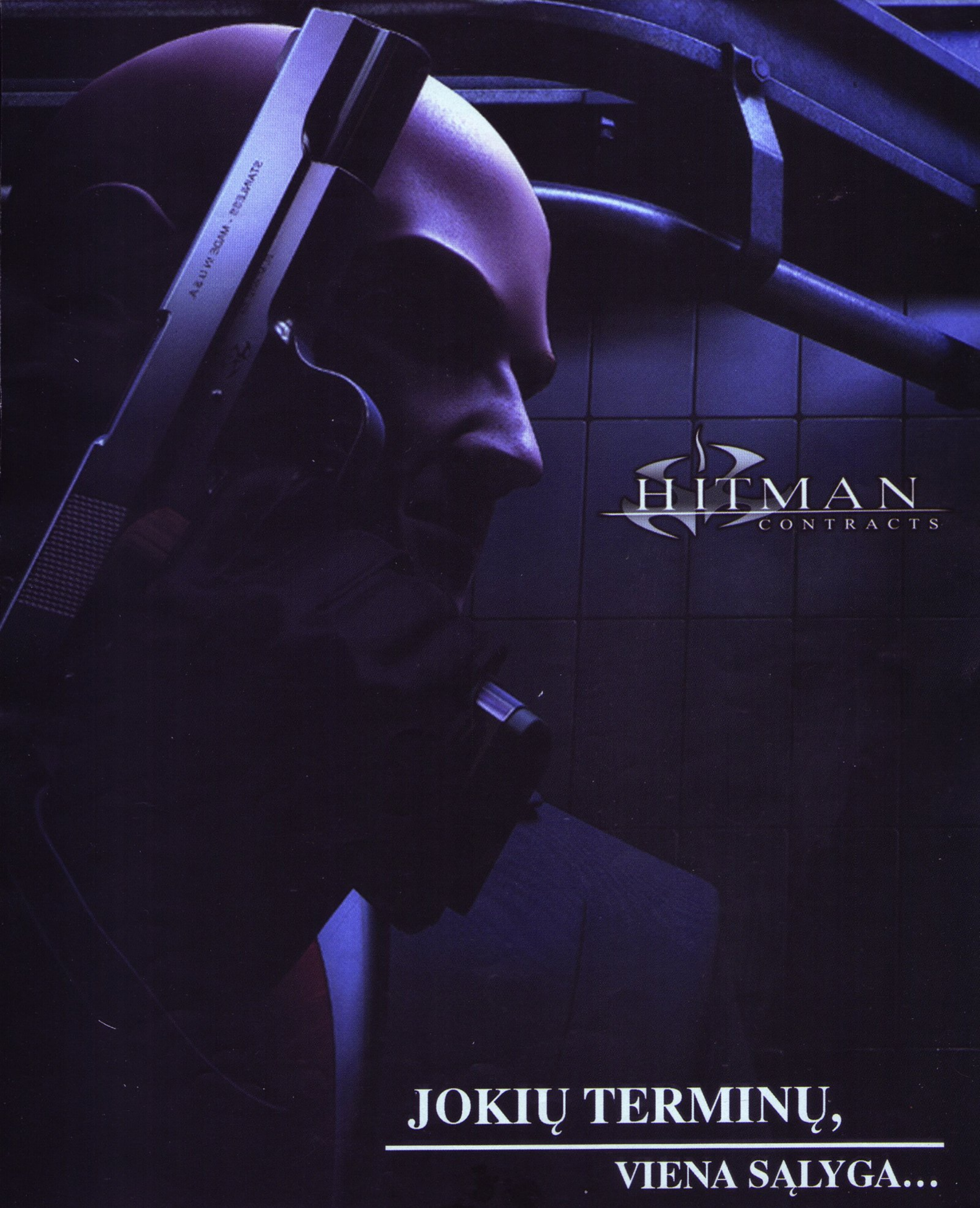
VALDYMAS 79
Kad ir kaip būtų patogu, šokinėjimas per tuzinus platformų galiausiai užknisa.

IŠVADA
Keistas žaidimas, švelniai tariant. Tokio veikėjų panaudojimo dar niekur nematėme ir turbūt nelabai matysime, nes gyvūnų teises ginančios institucijos jau pradėjo protestus :).

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 81

eidos


HITMAN
CONTRACTS
JOKIŲ TERMINŲ,
VIENA SĄLYGA...

Kūrėjas: IO Interactive | Leidėjas: Eidos Interactive | Data: 2004 04 30 | Žanras: veiksmo

Sveikas atvykęs, 47-asis Agente. Mes labai džiaugiamės matydami tave sugrįžusį į veiksmą. Matau, tu vis dar nežinai, ką reiškia žodis „perukas". Juokauju, juokauju, 47-asis Agente, prašau nuleisti ginklą. Tu čia esi tik dėl verslo, nieko daugiau. Gerai atlik savo darbą ir tau bus gerai sumokėta. Tačiau jei neatliksi ir būsi pats nužudytas, mes niekad apie tave negirdėjome. Tokie yra agentūros darbo principai, 47-asis. Taigi gali pradėti. Beje... smagu tave vėl išvysti!

Ryčka

Hitman: Contracts, trečiasis žaidimas žymiojoje Eidos serijoje, nėra revoliucinis žingsnis stealth žanre. Iš tiesų nuo prieš metus pasirodžiusio Hitman 2: Silent Assassin jis skiriasi ne taip jau ir daug, keliais esminiais patobulinimais ir nedidelėmis, tačiau labai maloniomis smulkmenomis. Tačiau tokiam grynajam stealth jausmui negali prilygti joks kitas žaidimas. IO dar kartą sukūrė strateginį žaidimą, sudėliotą iš taktinių žingsnių, gudrybių, prisidengimų ir pasirinkimų, kurie susiuti genialiai paskaičiuotu tempu, bei protingai sukurtų lygių, kurių kiekvienas turi daugybę perėjimo būdų.

KLONO ATAKA

Naujausias 47-ojo Agento darbas prasideda išties netikėtai, visiškai kitaip, nei ankstesnieji Hitman žaidimai. Nieko nesuvokdami atsiduriate beprotnamyje Paryžiuje, negalite prisiminti, kaip čia atsiradote, o šalia jūsų guli negyvas vyras. Prieš mirtį jis jums išlemena paskutinius žodžius: „Tu sudaužei man širdį, mano sūnau". O tada jūs nusukate jam sprandą. Tai nėra jūsų tėvas, tiesiog žmogus, kuris jus sukūrė. Ką, negi manėte, kad esate žmogus? Na, jūs labai panašus į žmogų, tačiau nesate išties... tikras. O kaip manote, iš kur atsirado „barkodas" ant jūsų pakaušio? Esate 47-as klonų linijos numeris, Prancūzijos Legiono grupės narys, paskirtas į aukščiausio slaptumo eksperimentų laboratoriją. Klonų gamybos klinika buvo sunaikinta, ir klonai sukilo prieš savo kūrėjus būtent šiame beprotnamyje, kuriame ir esate. Laikas bėgti iš beprotnamio ir grįžti į ankstesnį darbą, kurį mokate geriausiai ir atliekate nepriekaištingai. Klientai laukia ir moka didžiulius pinigus.

SĄMONĖS SRAUTAS

Pirmą kartą išgirdus pavadinimą Hitman: Contracts man ir, tikiu, daugeliui žaidėjų kilo nelabai linksma mintis, kad tokiu pavadinimu kūrėjai tiesiog pasilieka sau laisvę žaidimą sudaryti iš sumestų bei atsisiktine tvarka sudėliotų misijų ir nesivarginti su siužetu. Viskas paprasta: pasirašei kontraktą, įvykdei, gavai atlyginimą. Jokių bičiulių kunigų gelbėjimo, kaip kad buvo Silent Assasin žaidime. Tiesiog šaltas ir abejingas darbas. Na, dalis tiesos tame yra, tačiau žaidimas eina ne visai šiuo keliu. Istorija prasideda 47-ajam įgriuvus į kambarį su rimta žaizda, gauta bėgant iš beprotnamio. Jam žūt būt reikia daktaro. Per šį skausmo ir kančios laikotarpį Agento

sąmonėje pradeda grįžti jau įveiktos misijos, jis patiria daugybę vadinamųjų „flashback'ų", o jums tenka jas vėl peržaisti. Kai kurios misijos išties yra ankstesniuose žaidimuose žaisti lygiai ar labai į juos panašūs, pavyzdžiui, jau aptarta pirmoji pabėgimo iš beptrotnamio misija, paimta iš pirmojo Hitman žaidimo. Painu, ar ne?

Iš tiesų viskas nėra paprasta. Agento sąmonės trūkinėjimai ir jo skausmas vis auga ir vis labiau įsitempia, kiekvienas sugrįžimas transformuojasi į ankstesnę misiją, kurių daugumos dar niekada nesame matę ir žaidę. Contracts istorija ir yra pasakojama tokia išbarstyta ir miglota forma su tam tikra logika ir ritmu, tačiau kartu ji turi ir slaptą motyvą, kuris atveda 47-ąjį į dabartį ir toliau lydi į ateitį.

KONTRAKTAI

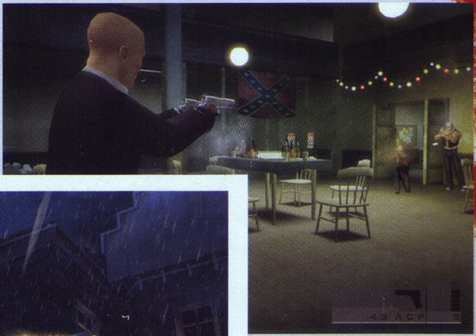
Jei žaidėte pirmuosius du Hitman žaidimus, pradėję Contracts iš karto pasijusite savame kailyje. Žaidimas iš esmės paremtas slaptumu, tačiau trečioji dalis suteikia daugiau laisvės, palyginti su Silent Assasin. Matyt, norėdami pritraukti platesnę auditorijos dalį, kūrėjai kiek atlaisvino Hitman gniaužtus ir dabar labiau nuo mūsų pačių priklauso, ar įvykdysime misijas naudodamiesi slaptumu ir įvairiais genialiai kūrėjų sudėliotais „trigeriais", ar pasiėmę ištikimuosius blizgančius balder'ius spjausime į aliarmus ir paklosime visus sutiktus priešus. Tikslas vienas — eliminuoti taikinį.

Jūsų taikiniai bus išsibarstę po įvairias pasaulio dalis: Paryžius, Rumunija, Sibiras, Anglija ir kitos vietovės. Patys taikiniai yra gan įdomios ir išskirtinės asmenybės. Pavyzdžiui, Rumunijoje turėsite nukauti „Mėsos karalių", Jabba iš Žvaigždžių Karų primenantį niekšą. Anglijoje jūsų taikiklyje atsiras Lordas Winstonas. Jūs nežinote, dėl ko, ir jums tai nesvarbu. Gausite atlikti ir gan kilnių darbų, pavyzdžiui, sunaikinsite visą biologinių teroristų bazę ar pašalinsite organizuoto nusikaltimų sindikato vadeivą.

ŽUDIKO KELIAS

Grįžtant prie laisvės — Hitman: Contracts labiausia ir žavi savo atvirumu. Gan retai tokio tipo žaidimai mus priverčia juos kartoti, tačiau šį žaidimą, kiekvieną jo misiją kartoti norisi ne vieną kartą. Viskas dėl to, kad jums keliamus tikslus nereikia įvykdyti vieną po kito ar tam tikru būdu. Tik nuo žaidėjo priklauso, kaip bus pasiektas taikinys, kaip jis bus eliminuotas, kaip bus įvykdytos papildomos užduotys ir kaip pasišalinsite iš darbo vietos. Žaidimas yra tikrai tiesinis, siužetine prasme einate viena linija, tačiau kartu jis yra ir visiškai netiesinis. Kiekviename iš didžiulių lygių galima rasti ne vieną kelią bei situacijų rinkinį, ir kiekvienas pasirinktas kelias ar sprendimas turės savo pasekmes. Pavyzdžiui, niekas nedraudžia įsiveržus į kambarį brutaliai iššaudyti visus priešininkus, tačiau tokiu būdu sukelsite aliarmą ir toliau bus labai labai sunku išlikti gyvam. Vis dėlto 47-asis agentas geriau ir efektyviau dirba likdamas nepastebėtas. Pastovus drabužių keitimas, įvairūs specialūs aplinkos daiktų panaudojimai, kūrėjų gudriai įpintų į veiksmą (nepraleiskite pro akis karts nuo karto atsirandančių patarimų, iš jų nesunku suprasti, kokiu būdu nepastebėti eliminuosite taikinį).

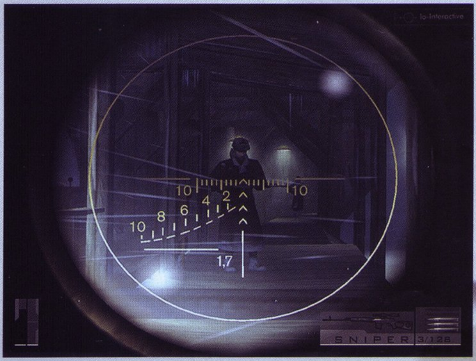
Daugiau galimybių ir erdvės suteikia ir padidintas ginklų bei kitų žudymo priemonių arsenalas, nauji būdai žudyti. Naujieji ginklai veikia išties puikiai, bet tai nėra kažkas



revoliucinio ir nepatirto anksčiau. Įdomiausi ir geriausi yra pagalvė ir kablys. Pagalvę galima panaudoti įvairiais būdais: uždusinti taikinį ar panaudoti ją kaip duslintuvą ginklui. Mėsos kablys atrodo labai skausmingai ir baisiai, o tai profesionaliam žudikui labai tinka. Švirkštas taip pat įdomus, tačiau vizualiai jo panaudojimas neatrodo efektyvus. Kastuvas ir kiti artimos kovos ginklai nėra tokie efektyvūs. Keli pistoletai, automatai ir snaiperio ginklai yra sudaryti puikiai, tačiau toks jausmas, kad ginkluotės išplėtimas nėra toks svarbus, kaip patys nauji būdai eliminuoti taikinius.

NESKUBĖKIT

Bandant žaidimą įvairiais tempais ir skirtingomis priemonėmis iš maišo išlenda viena nelabai maloni yla. Kaip minėjau, jūsų laisvė rinktis greitį ir brutalumą, tačiau nesmagus dalykas yra tas, kad IO gan nelankščiai nukreipė Contracts į lėtą žaidimą. Nors lygių dizainas galimybių suteikia begales, pats 47-asis tiesiog neturi tam skirtos mechanikos. Vaikštant lėtai, sėlinant, taikantis Agnetas atrodo labai tvirtai ir didingai, tiesiog tobulas žudiko paveikslas. Tačiau kai tik pradedate bėgioti, šis įvaizdis tarsi subyra ir atrodo labai keistai. Jis slidinėja ir sukinėjasi su akis pjaunančia mechanika, tarsi ledo ritulio žaidėjas. Ta pati sistema pritaikyta visiems jo judesiams, kurie praktiškai nepakito nuo pirmojo Hitman laikų. Tiesa, visa tai labiau jaučiama žaidžiant tradiciniu trečiojo asmens vaizdu, persijungus į pirmąjį šis dalykas nebeegzistuoja, tačiau konsole



Contracts ir reikia žaisti trečiuoju asmeniu, FPS vaizdas labiau patogus žaidžiant AK.

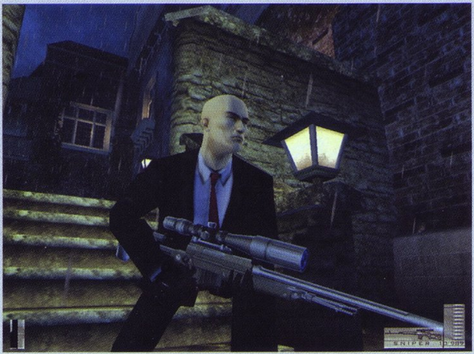
Daugelis ginklų, ypač artimosios kovos, veikia tokiu pat principu. Pavyzdžiui, su Garota (pianino styga, naudojama smaugimui) galima nužudyti tik ramiai stovintį priešą, ne judantį ar miegantį. Tai, žinoma, reikalauja susikaupimo ir kuria įtampą, tačiau išties kiek prasilenkia su realybe, rodos, tik dėl to, kad kūrėjai nesukūrė daugiau animacijų.

ATMOSFERA IR TRADICIJOS

Nepaisant 47-ojo „nepilnavertiškumo komplekso", Contracts grafiką galima pavadinti

JOKIŲ TERMINŲ, VIENA SĄLYGA...

labai tinkama ir įtikinama. Iš principo viskas beveik nesiskiria nuo Silent Assasin, tačiau vis tiek žavi. Didžiuliai lygiai sudaryti iš įvairių stambių objektų ir smulkių detalių domina visų misijų metu. Įvairūs specialieji efektai kaip sniegas, rūkas, lietus labai įtraukia ir sukuria reikiamą buvimo vietoje jausmą. Apšvietimas ir šešėliai taip pat puikiai atlieka savo darbą. Pats Agentas nėra labai pasikeitęs, tačiau į kitus veikėjus verta atkreipti dėmesį, jie labai patobulėjo ir paįvairėjo. Žaidimas veda mus pas smukusio pasaulio sekso maniakus, žudikus, narkomanus ir psichopatus. Ar tai būtų išprotėję mėsininkai, motociklininkų gaujos ar opiumo kekšės — žaidimas tiesiog kupinas tamsiosios gyvenimo pusės vaizdų. Toks IO sprendimas išties atrodo labiau tikroviškas ir leidžia žaidėjams giliau pažvelgti, koks yra tikras samdomo žudiko gyvenimas.



Muzika ir garsas žaidime aukščiausio lygio. Priminkite, kada IO Interactive buvo sukūrusi nestulbinančią muziką? O ypač Hitman serijoje! Šį kartą muzikines kompozicijas dėliojo Džesperis Kydas (Jesper Kyd), žinomas žaidimų pasaulyje už Himan 2, Freedom Fighters MDK 2 garso takelius. Simfoninis Silent Assasin takelis dabar užleido vietą tamsesnei downtempo elektroninei muzikai, praeities šydą meta tik dvi didingos simfoninės kompozicijos, atliktos nepakartojamo Vengrijos Radijo choro. O tamsios ir vidinę įtampą keliančios melodijos kiekviename lygyje įgauna vis kitą skambesį. Kitas įdomus dalykas yra tas, kad 47-asis dabar kalba. Jis nepasako daug, tačiau tik išgirsti jo balsą pakanka, kad giliau pažintum asmenybę. Tai puikiai veikia.

Hitman: Contracts atveda seriją dviem keliais. Vienas suka dar didesnės laisvės, platesnių pasirinkimų ir įvairesnių galimybių link. Kitas — tamsos ir gilumo, žvilsnio į save ir skausmingų išgyvenimų link. Visiškai negalima teigti, kad Contracts yra geresnis ar blogesnis žaidimas už Silent Assasin. Nors kažkokios revoliucijos nepadarė, Hitman išlieka stealth žanro etalonu.

SIUŽETAS 82
Labai sunkiai pagaunamas, sudarytas iš tamsių ir sunkių išgyvenimų.

GRAFIKA 85
Pagrindas likęs tas pats, patobulintos detalės ir sukurta tamsesnė atmosfera, kartu palikti panašūs trūkumai.

MUZIKA 95
Tiesiog genialūs, nepamirštos tradicijos persmelktos reikiamu tamsiu ir giliu skambesiu.

GARSAS 92
47-asis prabilo, ir tai padarė labai įtikinamai.

VALDYMAS 83
Sena schema, su visais jos patogumais ir trūkumais.

IŠVADA
Hitman serijos posūkis į tamsiąją pusę. Savęs suvokimo skausmas, kančia ir gyvi prisiminimai. Labai tikra.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 90

Champions of Norrath: Realms of EverQuest

RYŠKIAUSIA HACK'N'SLASH ŽANRO ŽVAIGŽDĖ...

Kūrėjas: Snowblind Studios | **Leidėjas:** Sony Online Entertainment | **Data:** 2004 04 30 | **Žanras:** RPG

Šiais metais PlayStation 2 vartotojai jau galėjo pasidžiaugti net keliais labai panašiais žaidimais, sukurtais nuostabaus Baldur's Gate: Dark Alliance (išleisto tolimaisiais 2001 metais) varikliuko pagrindu ir įkvėptais šio žaidimo sėkmės. Tai antroji Dark Alliance dalis, futuristiškas Fallout: Brotherhood of Steel ir Champions of Norrath: Realms of EverQuest. Rezultatas — gavome iš esmės vieną ir tą patį žaidimą, tik skirtinguose „įpakavimuose". Tačiau patys įdomiausi iš šios trijulės yra būtent „čempionai", kadangi juos kūrė tie patys žmonės, kurie sugalvojo BG:DA varikliuką. O BG:DA2 (ir Fallout) yra Black Isle Studios rankų darbas ir, kaip parodė laikas, žymiai nusileidžia kokybe Snowblind Studios kūriniams. Taigi, kaip ir BG:DA atveju, turime visiškai savarankišką žaidimą, kuris praktiškai neturi jokių sąsajų su savo AK pirmtaku (Everquest). Champions of Norrath: Realms of EverQuest — tipiškiausias hack'n'slash žanro atstovas, liaudiškai sakant, tai „Diablo 3D", ir su populiariausiu AK MMORPG jį sieja tik kai kurie pavadinimai.

Alex

Champions of Norrath siužetas, kaip ir visuose tokio žanro žaidimuose, pasižymi viena bendra tendencija: nuvykti iš taško A į tašką B ir užmušti visus pakeliui. Žinoma, žaidimo istorija prasideda ir pateikia visa tai daug gražiau... Miško elfų karalius, vardu Liethkorias, surenka drąsiausius herojus iš visų Norrath šalies kraštų, siekdamas išgelbėti sostinę — Kelethin miestą, kuris apsiaustas milžiniškos orkų ir goblinų armijos. Kažkada buvę mirtini priešai, dabar orkai susijungė su goblinais, ir Blogio

armija, vadovaujama siaubingo ir galingo demono, yra stipri kaip niekada. Išdidūs ir taurūs elfai retai prašo pagalbos iš šalies, bet šį kartą pavojus iškilo tikrai rimtas.... Taigi pas karalių atvyksta geriausi Norrath šalies kovotojai (iš viso jų yra dešimt — po vyrą ir moterį iš penkių rasių). Taigi jau pačioje žaidimo pradžioje turime padaryti sudėtingą pasirinkimą: išrinkti vieną iš penkių visiškai skirtingų klasių atstovų.

Kas gi jie, tie drąsuoliai? Žinoma, tai galingas ir tik jėgos kalbą suprantantis barbaras (barbarian) — koks „diablo" stiliaus žaidimas apsieis be jo; vien tik atakuojančiomis magijomis paremtas burtininkas (wizard); judrus lankininkas (ranger); dievų ir gynybos magijas naudojantis dvasininkas (cleric); ir pagaliau tamsiausias jėgas savo pagalbai pasitelkęs tamsos riteris (shadowknight). Pasirinkdami herojų, čia pat galime sugalvoti jam kokį ypatingą vardą, taip pat pasirinkti plaukų spalvą, stilių ir odos tipą. Mano pasirinkta tamsioji riterė turėjo raudonus plaukus *a la* Merilyn Manson :).

Kiekvienas herojus turi keturis pagrindinius atributus, kuriems galima skirti taškus jau pačioje žaidimo pradžioje (žinoma, tą galėsime daryti ir vėliau, pasiekę naują lygį). Tai jėga, intelektas, vikrumas ir ištvermė. Savaime suprantama, kad barbarui reikia vystyti jėgą ir ištvermę, burtininkams — intelektą, o lankininkui — judrumą. Nes jėga nusako ginklų atakos galią, intelektas — kiek magijos taškų turėsite ir kaip greitai jie regeneruosis, judrumas lemia lanko atakos galią ir visų herojų tikslumą naudojant ginklus, o ištvermė — tai jūsų gyvybės taškeliai, kurie turi nemalonią savybę labai greitai pasibaigti :).

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Sony Online Entertainment ir kūrėjai Snowblind Studios paskelbė apie Champions of Norrath tęsinį Champions: Return to Arms. Žaidimas turėtų pasirodyti kitų metų pradžioje.

Return to Arms tęs pirmojo žaidimo istoriją. Išvysime naują piktojo dievo Innoruuk antpuolį. Žaidimas pasipildys dviem naujom rasėm, bet bus galima persikelti ir savo herojų iš pirmosios Champions of Norrath dalies — žaidimas tuomet automatiškai pritaikys sunkumą prie jūsų jau stipraus veikėjo. Originalūs ir importuoti veikėjai galės kilti iki 80-ojo lygio bei mokytis naujų savybių bei burtų, kuriais bus papildyta kiekviena klasė.

Naujasis žaidimo pasaulis apims daugiau nei 50 skirtingų vietovių bei daug pasirenkamų papildomų kvestų. Kai kurie kvestai taps prieinami siužeto eigoje (kuris šakosis priklausomai nuo svarbiausių žaidėjo sprendimų), o kiti bus atrakinami apdovanojimai, susieti su nauja medalių sistema. Rinkdami medalius, kuriuos gausite pasiekę svarbiausias žaidimo užduotis, atrakinsite slaptus lygius ir skirtingus žaidimo režimus. Sony žada tūkstančius ginklų, šarvų bei kitų gėrybių.

Return to Arms turės ir online režimą, tačiau kol kas jo detalės nėra aiškios. Kol kas Sony žada keturių žaidėjų bendradarbiavimo režimą su pokalbių ir klaviatūros palaikymu.

Pagrindinis „geimplėjaus" procesas ne ypač pasikeitė nuo BG: DA laikų: nužudome visus pakeliui sutiktus monstrus ir apiplėšiame jų lavonus, siekdami surasti geresnių daiktų. Tačiau kai kas vis dėlto skiriasi — kūrėjai tarsi pasiutę padidino visų žaidimo atributų kiekį: pradedant daiktais, kuriuos galime aptikti (10 000 atsitiktinai generuojamų daiktų!), ir baigiant 50 milžiniškų vietovių, kurias reikės tyrinėti. Žaidimas nuo pat pirmųjų minučių giliai įtraukia daiktų kolekcionavimo, veikėjo tobulinimo ir paslapčių ieškojimo galimybėmis. Magijų, ginklų ir šarvų paieška taip užburia, kad pati kova su monstrais tampa tik priemone susirasti naujų, galingesnių daiktų.

Tačiau viskas nėra taip paprasta, kaip gali pasirodyti. Kiekvienai priešų rūšiai reikia savos taktikos, norint juos nugalėti be ypatingų nuostolių. Vabzdžiai, skruzdės ir vorai puola greitai ir dažnai, ir kai jie apsupa herojų iš visų pusių, dažniausiai tai pasibaigia liūdnai — tiesiog nespėsite atsimušti nuo jų dažnų atakų. Didesni priešai puola pavieniui, tačiau tik vienas praleistas smūgis gali nutraukti jūsų kelionę. Beje,

lėtumas suteikia šansų smūgių kruša pribaigti juos pirmus :). Burtininkai ir kiti magijos „vartotojai" puola iš atstumo galingais burtais ir netgi gali prikelti mirusiuosius. Štai čia labai praverčia lankai ir burtai, kurie leidžia greitai sunaikinti tokius priešus. Atskirai reikia paminėti kovas su bosais, kurių kiekvienai reikia specialaus pasirengimo. Vieni priverčia jus kovoti labai mažame žemės plote, kur neįmanoma pasislėpti, kiti — iškviečia nemirtingųjų armiją jūsų „apdorojimui" prieš pasimatymą su jais pačiais.

Ką gi daryti, paklausite jūs? Tobulinti savo veikėją ir jo ginklus. Vadinamieji melee (grumtynių) ginklai ypač praverčia žaidimo pradžioje, tačiau vėliau, kai išvystysite kitas savo herojaus savybes, viskas susibalansuos. Šaunamuosius ginklus naudoti labai paprasta automatinio taikymo sistemos dėka, tačiau kai kovos viduryje baigiasi visos strėlės.... na, patys suprantate :). Taip pat visi ginklai ir šarvai gali būti sustiprinti specialiais kristalais, kuriuos galima rasti mūšio lauke. Kiekvienas ginklas turi keturias skyles tokiems kristalams, tačiau kartą įstatytas, kristalas negali būti išimtas. O tokio panaudojimo efektai labai įvairūs: nuo gyvybės regeneracijos padidėjimo iki atakos galios sustiprinimo.

Kiekvienas herojus turi savo unikalų savybių medį, kurias galima vystyti. Keliai atrakinti savybes skirtingi, galutinis herojaus lygis yra ribotas, taigi teks gerai pagalvoti, kur skirti tuos brangiai uždirbtus taškus. Kiekviena savybė maksimaliai pakeliama iki 20 lygio, taigi galima paskirstyti taškus taip, kad nei viena iš savybių nepasieks max lygio, tačiau visos bus atrakintos, o galima ir kryptingai vystyti tam tikras savybes, siekiant padaryti jas uber (super galingomis). Svarbu paminėti, kad daugelis savybių gali būti atrakintos tik pasiekus tam tikrą lygį.

Bet kokios magiškos atakos, atrakintos savybių medyje, turi būti priskirtos dviem karštiems mygtukams (trikampis ir rutuliukas), o tai labai palengvina jų panaudojimą mūšio metu. Savaime suprantama, kad kiekvienai situacijai teks naudoti kitus burtus, todėl perskirstyti magijas teks pakankamai dažnai. Ypatingų pagyrų verti vadinami „grupės burtai", kurie įtakoja ne vien herojų, bet ir šalia esančius veikėjus. Tarkime, padidinti kritinių smūgių tikimybę žiaurioje kovoje su galingu bosu ne tik sau, bet ir šalia esančiam draugui, yra be galo naudingas dalykas. Todėl tokios savybės yra papildomas pagrindas žaisti su kitais multiplayer režime.

Šis režimas realizuotas išties puikiai. Vienu metu tuštinti Norrath žemes nuo priešų gaujų gali net keturi žaidėjai. Tam jie gali nueiti online (žinoma, jei visi norintys turi tinklo adapterį ir gyvena „tikros" Europos valstybėse, kuriose veikia atitinkami serveriai), o gali per multitap žaisti vienoje konsolėje prie vieno TV ekrano (jei be multitap, tuomet tik dviese). Multiplayer režime kiekvienas herojus pažymėtas spalvotu rutuliuku tam, kad būtų paprasčiau atskirti nuo kitų.

Kiekvienas iš žaidimo 10 000 daiktų gali būti aptiktas dviem būdais: rastas prie nužudyto priešo arba nupirktas miestuose pas pirklius. Siūlomų daiktų asortimentas, didėjant sudėtingumui ir vystantis siužetui, gerėja. Kartais nuo reguliaraus priešo likęs ginklas gali ilgam „aplenkti laiką" ir būti geriausiu tol, kol po kelių nesibaigiančių mūšių valandų neaptiksite dar geresnio. Todėl rinkti viską, kas lieka, yra ypač svarbu. Vienintelė problema šiuo atveju yra ta, kad galioja svorio apribojimas, t. y. nusinešti galite tik tam tikrą ginklų kiekį. Bet jei priskirsite taškus savybei „carrying capacity" ir pakankamai

dažnai grįšite į miestą surinktiems daiktams parduoti, šią problemą lengvai išspręsite.

Grįžimams į saugias vietas, kur galima pailsėti ir sutvarkyti inventorių, naudojami teleportaciniai ritiniai. Todėl visuomet pravartu turėti didelį jų kiekį, nes kiekvienai kelionei pirmyn atgal reikės dviejų ritinių. Žinoma, žaidime yra ir portalai, tarp kurių galima persikelti, tačiau jie stovi ne taip tankiai, kaip norėtųsi. Vieną kartą aktyvuoti (laikykite — pasiekti), jie gali būti naudojami pakartotinai neribotą kiekį kartų. Išsaugoti žaidimą galima prie specialių stulpų, dažniausiai esančių šalia portalų.

O pats maloniausias dalykas „čempionuose" yra tas, kad iš viso numatyti trys sudėtingumo lygiai. Pirmą kartą pradėję žaidimą, esame priversti pasirinkti žemiausią; perėję kartą — pasiekiame kitą ir t. t. Į naują lygį yra importuojamas jūsų veikėjas iš pereito žaidimo, su visais ginklais, šarvais, daiktais ir atrakintomis savybėmis. Reikia pasakyti, kad žaidimas labai gerai subalansuotas, ir jei užbaigėte pirmą praėjimą silpnu veikėju, naujame sudėtingumo lygyje bus be galo sunku. Maksimalus herojaus lygis, kurį galėsite pasiekti per visus tris sudėtingumo lygius, yra 50-tas.

Champions of Norrath yra vienas iš nedaugelio žaidimų, esančių daug didesnės talpos dual layer (dvisluoksniame) DVD diske (koks smūgis visiems PS2 žaidimų piratams!:)). Kūrėjų fantazija buvo, galima sakyti, visiškai neapribota, tad žaidimo grafika yra stulbinamai graži, viena iš geriausių, kokias teko matyti tarp šiais metais pasirodžiu-

sių žaidimų. Kiekvienas veikėjo modelis yra kruopščiai ir detaliai nupieštas, turi savo unikalų šarvų rinkinį, ir visi naujai aptikti šarvai pakeičia herojaus išvaizdą. Dar daugiau: tiesiog milžiniškas vietovių kiekis tyrinėjimui pilnai išnaudoja visą konsolės spalvų paletę. Užuot naudoję pilką, rudą ir kitas žemės spalvas, kūrėjai pasirinko ryškias ir gyvas spalvas, nuo baltai ir mėlynai šaltos Arktikos iki požeminių raudonos lavos olų ir nuostabiai gražių tropinių salų *a la* Final Fantasy X. Visos tekstūros stulbinamai aiškios ir ryškios, priešų detalizavimas aukščiausio lygio, matosi net slanksteliai ant skeletų stuburų. Žinoma, už tokią smulkią detalizaciją tenka mokėti: neretai žaidimo kadrų dažnis „sušlubuoja", ypač kai ekrane daug veiksmo. Tačiau tai nėra didelė problema, atvirkščiai, sakyčiau, net palengvina mūšį tais atvejais, kai slowdown'as padeda greičiau susigaudyti ir vengti ketinančių jus apsupti priešų gaujų :).

Nėra jokių priekaištų kameros darbui, kuri gali veikti trijomis perspektyvomis ir yra pasukama dešiniuoju analogu 360 laipsnių kampu. Naujovė, išskirianti šį žaidimą nuo BG:DA ir BG:DA2 yra ta, kad sukurtas naujas, ypač artimas kameros vaizdas, kuris pasiekiamas tik vieno žaidėjo režime. Panaudoję jį tikrai nepraleisite jokio daikto, gulinčio ant žemės, ir aptiksite visus paslėptus lobius!

Žaidimo muzika taip pat nusipelno visokiausių pagyrų. Garso takelis, nuostabiai derantis su bendra žaidimo atmosfera, sudarytas daugiausia iš styginių instrumentų (smuikas, arfa ir t. t.), bet jų įvairovė yra stulbinanti. Muzika svyruoja nuo švelnių, lėtų baladžių iki nesiliaujamų kvapą gniaužiančių karo giesmių, o jos atlikimas yra pakankamai dėsningas — momentų, kuomet girdėjau visišką tylą, beveik nebuvo.

Garsai yra tokie realistiški, kad suteikia pilną informaciją apie tai, kas vyksta ekrane, net nežvelgiant į jį. Pagal juos galima lengvai nuspėti, ar mušate priešų šarvus, ar kaulus, ar kūną. Bangų šniokštimas jūros krante, nuobodus lavos ūžimas ir daugelis kitų specialiųjų efektų verčia Norrath pasaulį beveik gyvu, turiningu ir realistišku.

Champions of Norrath: Realms of EverQuest paėmė visą BG:DA smagumą, atnaujino jį ir nušlifavo iki nepriekaištingo lygio. Lygiai taip pat, kaip savo laiku Diablo II, „Čempionai" paperka savo neįtikėtinu įdomumu. Įjungę konsolę atsitraukti nuo žaidimo galėsite mažiausiai už kelių valandų, nes „kito posūkio" sindromas (kas gi ten bus?), toks būdingas visiems Diablo stiliaus žaidimams, čia visiškai galioja. O ką jau bekalbėti apie veikėjo vystymą, tobulinimą, lygio kėlimą, retų ir galingų aksesuarų paieškas, burtų ir savybių atrakinimą... Drįstu teigti, kad šis įdomus ir gilus hack'n'slash RPG žaidimas visiškai išnaudoja žmonių entuziazmą bei polinkį tokiems dalykams. Ir net nepaisant to, kad vieną kartą žaidimą pereiti galima pakankamai greitai, maždaug per 15 valandų, tačiau niekas netrukdo jums pakrauti žaidimą naujai atrakintame sudėtingumo lygyje su senu veikėju tam, kad jį patobulintumėte arba pradėtumėte nuo naujo veikėjo ir jo savybių tyrinėjimo nuo nulio bei išbandytumėte kitą perėjimo stilių. O atsitiktinė vietovių generacija, net 10 000 daiktų kolekcionavimas, galimybė žaisti keturiese užtikrina beveik nesibaigiantį malonumą kiekvienam.

SIUŽETAS 88
Visiškai derantis tokio žanro žaidimui, pakankamai įdomus ir nenusakomas.

GARSAS 94
Realistiški garsai, stulbinantys savo įvairove.

MUZIKA 93
Aukšto lygio ir kokybės.

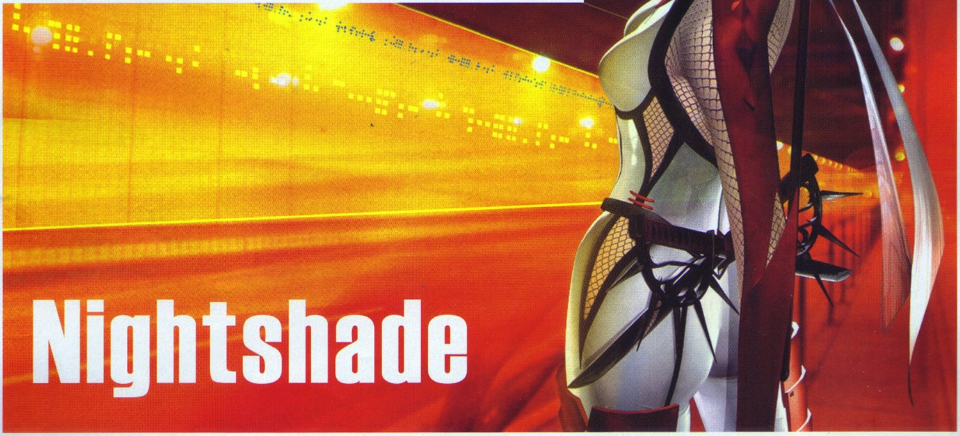
GRAFIKA 98
Įspūdingas detalizavimas, gyvos ir ryškios tekstūros, geras kameros darbas.

VALDYMAS 96
Patogus ir gerai apgalvotas.

IŠVADA
Hack'n'slash rojus. Ir tuo viskas pasakyta.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

94
VA REITINGAS



Nightshade

MOTERIŠKOJI SHINOBI PUSĖ

■ **Kūrėjas:** Sega WOW | **Leidėjas:** Sega | **Data:** 2004 03 05 | **Žanras:** veiksmo

Tie, kurie žaidimus mėgsta pereiti lengvai ir greitai, neturėtų savęs varginti su Nightshade. O kiti, vertinantys oldschool ir laukiantys rimto iššūkio, turėtų suklusti. Jis — jau mestas.

Epic

Netolima ateitis. Legendinio sielas siurbiančio kardo Akujiki nuolaužos išbarstytos visame Tokijuje. Nakatomi korporacija dėl nežinomų tikslų bando surinkti visas šio kardo dalis. Čia įsimaišote ir jūs — agentė Hibana, kuri dirba Japonijos valdžiai. Agentės tikslas toks pat, kaip ir minėtosios korporacijos — surinkti visas demoniškojo kardo dalis. Tai padaryti nebus lengva, kadangi kelyje maišysis tiek Hellspawn demonai, tiek Nakatomi samdiniai. Pripažinkime, kad siužetas kiek paprastas, nors pati istorija perteikiama aukštos kokybės intarpais. Tačiau siužeto vaidmuo čia antraplanis, juk mums svarbiausia nenutrūkstantis veiksmas ir visų besipriešinančių būtybių galabijamas, o jų, patikėkite, čia apstu.

Žaidimo eigoje be perstojo turėsite naikinti įvairaus plauko Hellspawn padarus. Vieni jų ropos žeme ir bandys jus pričiupti savo mirtinais nasrais, kiti laikysis oro ir atakuos per nuotolį. Vienu metu teks kovoti prieš keletą ar net tuziną priešų. Nors ir Hibana turi neeilinių sugebėjimų, tačiau priešų kiekybinė persvara neleis mums atsipūsti. Pagrindinis koziris — Hibanos miklumas, greitis ir atletiškumas. Ji gali laisvai bėgioti

sienomis, visai kaip Neo iš Matricos, tik čia be slo–mo efekto. Dar pridėkime didžiulį kovos judesių arsenalą, dvigubą šuolį ir netgi skraidymą. O ką jau bekalbėti apie jos galimybę judėti žaibišku greičiu tiek ant žemės, tiek ore... Ech, vargas tiems, kurie stos skersai jos kelio. Be abejo, visi šitie triukai žaidime atrodo išties šauniai.

Valdymas čia taip pat paklusnus. Visus judesius atlikti yra nesudėtinga, o kiek daugiau pažaidę žaidimą nemažą priešų gaują „sutvarkysite" per 10 sekundžių. Tačiau pati kamera to padaryti retkarčiais neleidžia. Laimė, kūrėjai pagalvojo apie tokį mygtuką, kuris sugrąžintų kameros pradinę padėtį, tad vos tik kilus sunkumams, mes greit spustelime R3 mygtuką ir bingo! Kamera vėl savo vietoje. Ši funkcija ypač praverčia kaunantis prieš bosus, kai tiksliai turite matyti tiek savo personažą, tiek taikinį.

Laikas būtų prabilti ir apie pačią svarbiausią žaidimo detalę — kovas. Jų metu viskas atrodo pakankamai įspūdingai bei žiauriai. Puikiai kovose talkina automatinio taikymosi funkcija, būtent jos dėka galime greitai ir efektyviai neutralizuoti priešus. Nuostabus reginys yra, kai išžudyti priešai lieka stovėti, o juos nukovę pamatome, kaip akimirksniu pasipila kraujas ir sudrimba visų gyvių kūnai (vienas iš geriausių perliukų, atkeliavusių iš Shinobi). Tačiau norint tai padaryti, teks visus juos išgalabyti velniškai greitai, kadangi užtrukus kiek ilgiau, pasibaigs laiko matuoklis, ir šį manevrą privalėsite užmiršti. Bet visa tai naudinga daryti ne vien dėl nuostabaus reginio, o dar ir dėl to, kad taip pat kils jūsų bendras įvertinimas perėjus lygį. O lygių žaidime yra 13. Beje, jie nėra labai ilgai trunkantys, nors daug kam iš skaitančių gali pasirodyti, kad žaidimas yra trumpas... BET. Kiekvieną lygį, galimas daiktas, įveiksite iš trečio ketvirto karto, nes žaidimas yra velniškai sunkus. Todėl automatiškai didėja ir žaidimo laikas. Šitoks kūrėjų sumanymas nesužavės tų žaidėjų, kurie nenori viename žaidimo lygyje sugaišti daug laiko. Bet ar verta džiūgauti, jei žaidimas yra ir trumpas, ir lengvai įveikiamas. Prisiminkime, kad ir Devil May Cry 2, kai pats žaidimas nedemonstruoja rimto sudėtingumo, o jo trukmė labai maža. Tada žaidimą dažniausiai pereiname per vieną dvi dienas, iškart padedame į šalį ir pasijuntame tarsi veltui išleidę pinigus. O juk nenorėtume, kad šitaip atsitiktų, ar ne? Na, bet nenukrypkime nuo temos.

Kaip jau supratote, žaidimo sudėtingumas yra išties aukštas, tad norom nenorom turėsite išnaudoti turimus kozirius arba... mirti bandydami. Įveikus visus priešus, lygio pabaigoje jūsų lauks bosas. Jis bus tarsi savotiškas jūsų įgūdžių išbandymas, tarsi kontrolinis darbas, patikrinantis, ką išmokote šiame lygyje. Kadangi visų lygių sudėtingumas palaipsniui didėja, taip ir bosai — kiekvieną kartą jie bus vis sunkiau perkandami. Būtų galima išskirti dvi bosų rūšis: Nakatomi samdiniai ir milžiniškos Hellspawn pabaisos. Visi Hellspawn bosai yra didžiuliai ir griozdiški, norint juos nugalėti teks atrasti silpnybes ir jas išnaudoti. Na, o Nakatomi samdiniai — tai paprasčiausi žmonės, turintys neeilinių sugebėjimų. Reikėtų pridurti, jog visi jie apipavidalinti tikrai puikiai. Įspūdingai atrodo milžiniški Hellspawn gyviai, kurie šiek tiek primena bosus, matytus Devil May Cry serijoje.

Verta pagirti ir labai solidžiai atrodančius bosų bei Hibanos modelius. Jie išties detalūs. Hibana, kaip ir Hotsuma iš Shinobi, turi nuostabiai atrodantį šaliką, tačiau jis kiek kitoks nei kolegos iš pirmosios žaidimo dalies. Pačios Hibanos kūnas padengtas baltos ir raudonos spalvos futuristiniais nindzių šarvais. Vis dėlto kūrėjus reikėtų pabarti už gan prastus lygių modelius. Jie gan tamsūs ir nelabai detalūs. Nors aplinka interaktyvi, tačiau medalis turi dvi puses. Daužomų objektų daug, bet pažiūrėkime, kas įvyks, jei pribėgsim prie mašinos ir mostelėsime savo kardu. Ji tarsi sudūžta į trikampius siaurus gabalus. Ir taip su visais objektais. Toks vaizdas išties nežavi.

Garso kokybė žaidime gan vidutiniška. Nors įgarsinimas atliktas gan tvarkingai, bet garso efektai didesnio įspūdžio nesukels. Muzika — tai savotiškas japoniškas techno, kurio greitas ritmas tarsi dar labiau mus „užveda" skubėti, nors ir taip esame pakankamai greiti.

Va taip, Hibanos greičiu perbėgome per tumpą, bet kietą žaidimą. Nightshade išlaikė savo Oldschool'inį „geimplėjų", taip išlaikydamas savąsias tradicijas ir pritraukdamas senus serijos fanus dar kartą pabūvoti nindzėmis...

Siužetas 84
Nebloga istorija, perteikiama šauniais intarpais.

GARSAS 79
Hmm.. Old School'o gerbėjams patiks, kitiems - kažin.

MUZIKA 80
Japoniško techno melodijos savotiškai dera prie greito „geimplėjaus".

GRAFIKA 84
Puikūs veikėjų bei priešų modeliai.

VALDYMAS 83
Sumažėjo problemų su kamera, bet jų vis tiek dar pasitaiko..

IŠVADA
Rimtas iššūkis bet kuriam Old School ar serijos fanui.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
82

Disgaea: Hour of Darkness

ŽEMUTINIO PASAULIO PRINCAS

■ **Kūrėjas:** Nippon Ichi Software I **Leidėjas:** KOEI I **Data:** 2004 05 28 I **Žanras:** RPG

Ar esate žaidę tokį žaidimą, kurio metu saldžiai nusikvatotumėte, patirtumėte didžiulę įtampą ar net taptumėte princu ? Ne bet kokiu, o Žemutinio pasaulio princu...

Epic

Disgaea: Hour of Darkness labai mažai kam girdėtas žaidimas, bet, tikiuosi, neilgam.

Žaidimo įvykiai nukelia mus į vadinamą „žemutinį“ pasaulį (Netherworld). Jame gyvena demonai ir šiaip pikti padarai :). Žaidimo veiksmas prasideda toje vietoje, kai viena ištikimiausių karaliaus Kričevskojaus tarnų Etna bando prižadinti jo sūnų ir nori pranešti, kad karalius jau mirė prieš dvejus metus. Tiesa, tai be galo ironiška ir juokinga, turint omenyje, kaip jaunasis princas Laharlas įtūžta sužinojęs, jog niekas jo nežadino jau dvejus metus. Bet kadangi princas yra demonas, jis nė kiek nenuliūsta sužinojęs tokią naujieną. O tuo tarpu iš dangaus yra pasiunčiama angeliukė, vardu Flonne, tam, kad nužudytų karalių Kričevskojų. Tik, žinoma, danguje dar niekas nežino, kad jis jau miręs, ir atvykusi į karaliaus pilį angelė neradusi karaliaus turi sprukti. Apie nežinomo asmens įsibrovimą į pilį sužino princas ir nusprendžia sugauti buvusią įsibrovėlę. Taip prasideda šis žaidimas. Apskritai jame netrūksta humoro ir komiškų situacijų, todėl žaidžiant Disgaea nusikvatosite ne vieną ir ne du kartus.

ANIME & CO

Galbūt grafika daugeliui pasirodys silpniausia šio žaidimo pusė. Išties ji nėra tokia įspūdinga kaip Final Fantasy X, bet užtat sprogimai ir visi kiti efektai galėtų drąsiai varžytis su FFX. Anime fanai Disgaea žaidime atras kai ką mielo — mat visi veikėjai yra piešti ranka, o intarpų metu matysite veikėjus stambiu planu ir žemiau jų besikeičiančius titrus. Šaunu dar ir tai, kad mūšio metu mums duodama didelė laisvė judėti ir galimybė užpulti priešą iš bet kurios pusės. Tai reiškia, kad visos vietos, kuriose kausitės, yra erdvios — juk nesmagu, jei visi 10 jūsų karių turėtų grūstis vienas šalia kito. Vietovių įvairovė— dar vienas žaidimo pliusas. Išvysite ir akinamai balto sniego, ir kunkuliuojančių lavos upių. Visi šitie dalykai apipavidalinti gan neblogai.

KADA PASKUTINĮ KARTĄ TAI GIRDĖJOTE?

Tokio įgarsinimo dar neteko girdėti! Štai tokia mintis šauna pagalvojus apie šią vieną stipriausių žaidimo savybių. Ir turbūt ne be reikalo, nes kiekvieno veikėjo balsas kažkuo išsiskiria iš kitų, žavi,o ypač man patiko Laharlo balsas. Puikiai suderinta intonacija besikeičiant Laharlo nuotaikoms dar labiau jus įtrauks į siužeto pinkles. Aišku, ir kitų veikėjų įgarsinimas yra puikus, netgi tų, kurie žaidime prabyla vos kelis kartus ar net vieną kartą. Taip pat žaidime atrasite vieną iki šiol nematytą funkciją — galėsite keisti įgarsintų dialogų kalbą į japonų. Ši skamba kiek prasčiau, čia aktoriai nerodo tokio aukšto lygio kaip anglų kalbos režime.

Muzika taip pat verta pagyrimo. Dažniausiai ji užveda mus kovose prieš bosus, kai mūšyje tvyro didžiulė įtampa.

DALYKĖLIAI, BE KURIŲ ŠIS ŽAIDIMAS NEAPSIEITŲ

Taigi atėjo metas pakalbėti apie kai kurias funkcijas ir dalykus, esančius šiame žaidime, kurie niekad jums neleis nuobodžiauti...

Tamsioji asamblėja (Dark Asembly) — tai vieta, kur jūs kursite savo karius bei monstrus, kuriuos valdysite mūšiuose. Taip pat čia egzistuoja Žemutinio pasaulio senatas, iš kurio galėsite reikalauti įvairių naudingų dalykėlių. Pavyzdžiui, galėsite pareikalauti, kad parduotuvėse atsirastų brangesnių bei, žinoma, geresnių daiktų. Tada senatas balsuos „Taip" arba „Ne", jūs galėsite įteikinėti senatoriams dovanas, kad jie balsuotų jūsų naudai (pasirodo, korupcija egzistuoja ir tarp demonų ;)). Bet bus ir dar vienas būdas, kaip išpešti naudos iš senato. Tai — prievarta. Pasibaigus balsavimui, jeigu rezultatas bus neigiamas, užsidegs du užrašiukai. Vienas reikš grįžimą į jūsų pilį, o kitas kovą prieš senatą. Jeigu jums pavyks nugalabyti senatorius, kurie nepritarė, tada gausite tai, ko norėjote:). Tiesa, visus galimus dalykus senato apsvarstymui reikės atrakinti. Turėsite išlaikyti paaukštinimo egzaminą, ir tada atsiras naujų dalykų, tokių kaip priešų sustiprinimas arba slaptos vietovės. Per kiekvieną egzaminą jums teks kautis su tam tikro stiprumo monstrais, egzaminus galės laikyti bet kuris jūsų būrio narys, bet egzamino metu jis turės kautis vienut vienutėlis.

Kitas labai naudingas dalykas žaidime — Daiktų pasaulis (Item World). Jame galėsite tobulinti savo turimus daiktus, kad jie taptų daug efektyvesni. Tam, kad juos sustiprintumėte, turėsite pereiti dešimt arba dvidešimt požemių lygių, kuriuose knibždės gaujos priešiškai nusiteikusių demonų. Tarkim, pereinate dešimt požemio lygių, tada daikto tikros statistikos grafos padidės per vieną dešimtį. Taip pat kuo žemesniame Daiktų pasaulio lygyje būsite, tuos bus stipresni priešai, kurie kliudys jums pasiekti tikslą — teleportacijos langeli, kuris jus perkels į tolimesnį lygį.

DISGAEA: VEIKĖJAI

Princas Laharlas Karaliaus Krichevskoy vienturtis sūnus. Labai ambicingas personažas, jo didžiausia svajonė yra tapti viso Netherworld valdovu. Pagrindinis veikėjas žaidime nesimpatizuoja tokioms sąvokoms kaip „meilė" ar „gėris".

Etna Laharlo tarnaitė. Nors iš pirmo žvilgsnio ji atsiduoda Laharlo valiai, iš tiesų turi slaptų savo planų. Gerbia senąjį karalių Krichevskoy. Paslaptingas personažas.

Vyers Pasiskelbė didžiausiu Laharlo priešu. Vadina save „Tamsiuoju gražuoliu", tačiau Laharlas ir kiti jį vadina tiesiog „Viduriniu bosu". Personažas sujungia grožio, elegancijos ir stiprybės sąvokas. Vis dėlto priešiškas veikėjas.

Flonne Angelė praktikantė, atkeliavusi į Netherworld, kad nugalabytų senąjį karalių Krichevskoy. Labai patikli, turi didelę silpnybę meilei, dėl to būna dažnokai paerzinama.

KOVOS IR VISKAS, KAS SU JOMIS SUSIJĘ

Kaip jau turbūt visi žinote, taktiniuose RPG kovos metu po kovos lauką judame langeliais, kol prisiartiname prie priešininko ir galime jam smogti. Žaidime galėsite atakuoti su savo ginklu, panaudoti kokią nors techniką arba magiją. Žaidime yra daugiau kaip šimtas įvairių magijų ir technikų! Tai reiškia, kad bausti besipriešinančius gyvius galėsite taip, kaip tik norėsite. Kiekvienas jūsų karys bus skirtingai įvaldęs tam tikrus ginklus. Pavyzdžiui, magai geriausiai mokės elgtis su lazdelėmis, kurios padidins magijų efektyvumo plotą. Ginklų rūšių šiame žaidime nei daug, nei mažai — septynios. Pabandysiu juos išvardinti: kardas, ietis, pirštinės (galima sakyti, kumščiai;)), lankas, magų lazdelės, kirviai, pistoletai bei specialūs monstrams skirti ginklai. Kiekvienas ginklas turi savo technikas, išskyrus lazdelę ir monstrų ginklus, nes monstrai ir magai turi savo magijas ir technikas, nepriklausomai nuo savo ginklų. Ginklai, žinoma, didins jūsų ataką, o kai kurie kilstels aukštyn tam tikrus atributus. Reikėtų paminėti, kad žaidime yra daugiau nei 150 klasių, kuriuos visos skiriasi ne tik išvaizda, bet ir sugebėjimais. Kiekviena klasė turi savo penkias sustiprintas formas. Jas reikės atrakinti, o tai padarysite tobulindami paprastesniąją formą ir pasiekę tam tikrą lygį pastebėsite, kad galite susikurti nebe lankininką, bet snaiperį. Kiekvienas karys galės užsidėti iš viso keturis daiktus: vienas iš jų turės būti ginklas, o kitus tris rinksitės jūs patys. Daiktų yra įvairių: mantijos, šarvai, akiniai, diržai, batai bei įvairūs aksesuarai. Kiekvienas iš jų pakelia skirtingą statistikos tipą. Mantijos, skirtos dažniausiai magams, duoda truputį gynybos bei padidina magijų žalą, šarvai smarkiai padidina gynybą, akiniai — taikluma, diržai — fizinių atakų ir technikų žalą, batai — greitį. Metas būtų paaiškinti apie visus atributus. Jų išvis egzistuoja lygiai dešimt. Atk — tai fizinių atakų galingumas. Jį padidinti galime užsidėję ginklą arba diržą. Int sustiprins mūsų magijų pajėgumą, jį padidinti galima užsidėjus lazdelę arba mantiją. Def apsaugo mus nuo atakų, labai pravartu yra turėti aukštą Def atributą, nes tada priešai nebeatrodys tokie pavojingi. Jį padidinti galime užsidėję šarvus arba mantiją. Hit — tai mūsų taiklumas. Jei priešo greitis yra gerokai didesnis už jūsų Hit atributą, tada vargiai pataikysite. Spd — tai jūsų greitumas, keliamas apsiavus batus. Res — analogiškas Def atributui, jis apsaugo nuo magijų. Dažniausiai Res pakelia įvairūs aksesuarai. Taigi jūs esate pripratę, kad personažų lygis RPG žaidimuose neperžengia 99 ribos, esate įpratę matyti 9999 prierašą prie Hp stulpelio, ir žala, padaryta priešininkui, neperžengdavo 10 tūkstančių ribos. Galbūt nedrąsiai pasvajodavote, kaip būtų šaunu nukreipti į priešininką magiją, kuri padarytų 100 tūkstančių žalos, o gal milijoną? Tada Disgaea skirtas kaip tik jums. Čia jūsų personažų lygis galės būti net 9999(!), žalos kiekis priešininkui galės viršyti net milijono ribą (!). Argi nešaunu?

PABAIGAI

Disgaea: Hour of Darkness — tai puikus žaidimas, prikaustysiantis jus ne vienai ir ne dviem dienelėm prie ekrano. Vien norint pereiti žaidimo siužetinę liniją jums reikės maždaug 40 valandų, o norint pereiti slaptas vieteles — trigubai daugiau. Dar norėtųsi paminėti, jog žaidimo valdymas yra beveik idealus. Patogus mygtukų išdėstymas lengvai įsisavinamas ir leidžia mums greitai atlikti visus reikiamus veiksmus mūšyje ir kitur. Kameros darbas čia taip pat neblogas.

Siužetas 87
Puikus humoras ir keletas intrigų.

GARSAS 88
Sprogimai skamba įspūdingai.

MUZIKA 81
Skambios melodijos ir vienas punk roko „gabaliukas", tai jau šis tas.

GRAFIKA 82
Ranka piešti veikėjai čia tikrai dera.

VALDYMAS 95
Toks, koks ir turėtų būti.

IŠVADA
Jei jūs bent kiek prijaučiate taktiniams RPG žaidimams, tiesiog privalote įsigyti šį puikų žaidimą.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 88

Spyhunter 2

ŠNIPŲ MEDŽIOKLĖ MODERNIAUSIA TECHNIKA

Kūrėjas: Paradigm | **Leidėjas:** Midway | **Data:** 2004-03-05 | **Žanras:** lenktynės

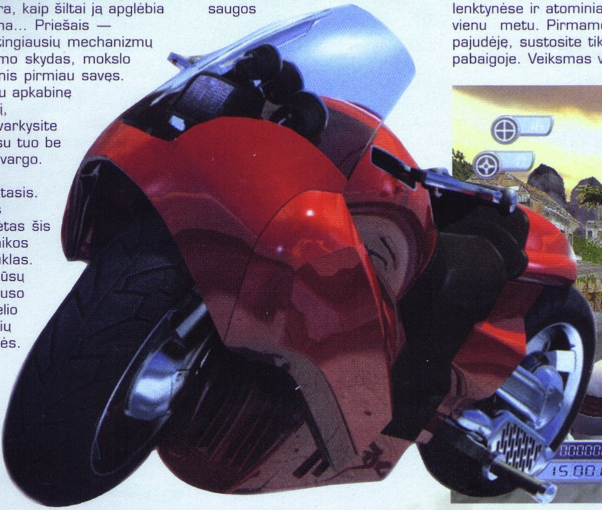
Klasikinis šnipų medžiotojų žaidimas sulaukia jau antros reinkarnacijos naujos kartos konsolėse. „Seksualios“ mašinos, veiksmas, veiksmas, veiksmas, sprogimai, sprogima, sprogimai... Štai dėl ko visi gyvename...

Žygis

Įsitaisykite fotelyje ir pajuskite, koks minkštas yra atlošas, kaip švelniai jame prasmenga nugara, kaip šiltai ją apglėbia atrama... Priešais — sudėtingiausių mechanizmų valdymo skydas, mokslo žingsnis pirmiau savęs. Tačiau apkabinę pultelį, susitvarkysite su visu tuo be jokio vargo. Jūs išrinktasis. Jums patikėtas šis technikos stebuklas. Nuo jūsų priklauso daugelio žmonių gyvybės. Jūs privalote nugalėti teroristus, metusius iššūkį visuomenei.

Atsiremkite patogiau, nes lėksite neįsivaizduojamu greičiu. Užsisekite saugos diržus, nes atliksite nepakartojamus manevrus... Startas.

Pradėję žaidimą, pasijusite lyg dalyvaudami įtemptose lenktynėse ir atominiame kare vienu metu. Pirmame lygyje pajudėję, sustosite tik žaidimo pabaigoje. Veiksmas visąlaik greitas ir neleidžia nė sekundei prarasti budrumo. Tikroji arkada. Tai viena tiksliausiai atspindinčių senojo žaidimo nuotaikas reinkarnacijų. Veiksmas ir dar kartą veiksmas, kaip jau esu pieš tai sakęs. Pasijusite lyg žaidimų salone ir džiūgausite, kad nereikia mesti



žetonų, norint tęsti žaidimą. Įspūdingi vaizdo efektai privers pasijusti Ten ir Dabar.

Istorija galėtų būti intriguojanti ir puikiai pateikta, suteikti gilumo arkadiniam žaidimo stiliui. Deja, taip nėra. Istorija tiesiog suteikia prasmę ekrane vykstantiems veiksmams, bet ne daugiau. Prieš kiekvieną lygį pateikiamos ekrane. Tai ir yra pagrindinė žaidimo idėja — lėkti beprotiškais greičiais, šaudyti beprotiškus kiekius šovinių ir stebėti beprotiškus fejerverkus. Žavi ir tokios nepakartojamos smulkmenos, kaip nepranykstančios ir visur išliekančios vėžės ar tikros aplinkos atspindžiai, lekiantys automobilio korpusu. Tikras

misijos tekstiniu pavidalu, o toliau jau sukitės kaip išmanot, atlaikykite ir sunaikinkite begalines priešų ordas. Netgi nėra didelio skirtumo, kokia ta misija bebūtų, vis vien pagrindinis tikslas bus sunaikinti viską, ką matai saldainiukas jūsų akims — prie grafikos buvo gerokai padirbėta.

Tačiau visų gražiausia ir seksualiausia herojė yra G–8155 Interceptor — itin greitas sportinis ateities automobilis, galis transformuotis į valtį, džipą, sniegomobilį bei triratį motociklą. Negana to, jis visas apkarstytas mirtinais ginklais. Transformacijos vyksta taip sklandžiai, kad nukarusiam žandikauliui atstatyti prireikia gero savaitgalio. Kiekviena detalė juda ir atskleidžia po savim slypintį siurprizą. Netgi atsižvelgta į tokias smulkmenas, kaip automobiliui įsibėgėjus pakylančios tam tikros dalys, mažinančios vėjo pasipriešinimą. G–8155 GYVAS!

Ginklų arsenalas žaidimo eigoje sparčiai plateja, visi jie taip pat neatsiranda iš niekur, o gražiai atsilenkia iš automobilio ar kurios nors iš jo formų vidaus. Pradėję nuo gan paprasto blasterio, vėliau į rankas gausite tokius destruktyvius ginklus kaip persekiojančios raketos ir dar baisiau. Visa tai užtikrina žavų reginį. O tuo galėtumėte neabejoti!

Vietomis ekrane pasirodo nesuskaičiuojama masė priešų ir visi jie pradeda šaudyti. Jūs atsišaudote galingais ginklais ir aplink telieka vien įspūdingos liepsnos, kuriomis skinatės kelią į priekį. Greičio pojūtis nuostabus, labai paryškintas specialiais efektais, tokiais kaip tolimų daiktų atitolinimas staigiai raunant iš vietos.

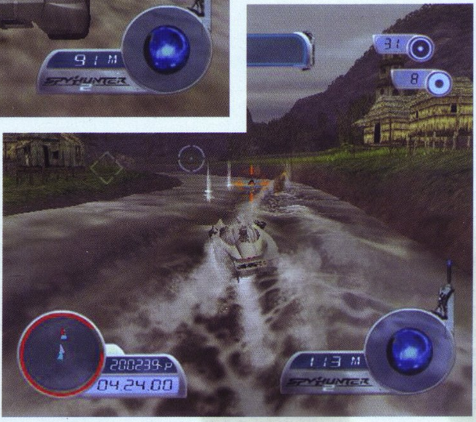
Jei greičio neužtenka, turbinos jūsų paslaugoms, kurių dėka kertate beprotybės viršūnes. Visą važiavimo įspūdį sustiprina tobulai sukurta vibracijos sistema. Jūs savo rankomis jausite kiekvieną kelio nelygumą taip tikroviškai, kaip retas yra sugebėjęs padaryti. Savo delnais jausite automobilio svorį, kelio dangą. O prie viso to pridėjus minėtuosius vaizdo efektus ir energingą techno, break beat bei sunkiojo roko muziką, pasijusite lyg nežinia kur.

Valdymas subalansuotas tinkamai, kad pajustumėte didžiausią įmanomą malonumą. Automobilis į analogo komandas reaguoja itin jautriai, tačiau ne labiau, nei reikėtų. Be problemų išlaviruosite net ir staigiausiuose posūkiuose, neprarasdami nei didelio greičio, nei realistiškumo jausmo, nors tai iš tiesų skamba neįtikėtinai. Taikinys automatinis, todėl neapkrauna jūsų taikymųsi, kad išlaikytumėte reikiamą tempą. Visi priešai reikiamame aukštyje, tad naikinkite į sveikatą! Yra ir galinių ginklų, tokių kaip minos, dūmų užsklanda ir panašiai — visai kaip Džeimso Bondo filmuose. Juos paleisite nesitaikydami.

Apie artėjančius priešus tam tikru spinduliu aplink jus, praneš radaras, kuriame bus pažymėti visi netoliese esantys oponentai, bei galinis veidrodėlis, į kurį pravartu žvilgtelėti naudojantis galiniais ginklais.

Sudėtingumo lygis labai aukštas, gerokai aukštesnis už pirmos žaidimo dalies sudėtingumą. Daugelį misijų teks kartoti ne vieną ir ne du kartus. Nusiteikite netgi daugiau kaip dešimt kartų kartoti lygį, nes po vieną kartą sulošę kiekvieną misiją neigausite tiek įgūdžių, kad su sudėtingumo lygiu žengtumėte koja kojon. Galų gale, ne visąlaik įgūdžiai turi lemiamą balsą. Kartais tiesiog reikia įsiminti tykančius pavojus ir saugesnius kelius, nes lygius įveikti galima keliais būdais.

Bendrai paėmus, žaidimas puikus tuo, ką jis jau turi, tačiau veiksmas galėtų būti inteligentiškesnis ir mažiau monotoniškas. Bet arkada lieka arkada, o čia ji parodyta iš gerosios pusės, priešingai, nei daugelis įsivaizdavo...



...horizonte matote statesnį skardį. Su aktyvuotom turbinom, pilnu pajėgumu šaunate į priekį ir atplėšiate ratus nuo žemės. Skriedami oru, transformuojatės į valtį ir nuo skardžio drąsiai leidžiatės tiesiai į vandenį. Praskrieję stulbinančiais tarpekliais, transformuojatės į džipą ir braunatės klampiais purvynais. Išvydę priešus, apdovanojate juos raketų liūtimi ir pergalingai kertate ugnies ir dūmų sieną...

SIUŽETAS 60
Pernelyg neišradingas pateikimas.

GARSAS 86
Yra surround erdvinio garso funkcija, atnešianti pilnas kelnes laimės geros garso aparatūros savininkams.

MUZIKA 82
Muzika pati savaime nėra labai turtinga savo skambesiu, tačiau beveik tobulai pritampa prie žaidimo.

GRAFIKA 88
Ypač trumpi loading ekranai, šiek tiek grafikos klaidų ir visas jas kompensuojantis fantastiškas mašinos modelis.

VALDYMAS 96
Susidraugauja su pirštais per kelias pirmąsias minutes.

IŠVADA
Ką kūrėjai bandė išties gerai padaryt — tas jiems ir pavyko. O ko nepadarė — neprarandam vilties sulaukti kitoje dalyje, apie kurią jau sklando šiokie tokie gandai. Bet kaip bus iš tikrųjų, parodys ateitis. Kol kas belieka džiaugtis šiuo arkados šedevru.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 84

Pitfall: The Lost Expedition

VERTAS DĖMESIO KLASIKOS PRISIKĖLIMAS...

Kūrėjas: Edge of Reality | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2004 02 20 | **Žanras:** platforma / nuotykiai

Ar atsimenate Pitfall, tą patį pirmąjį Pitfall, kurį tolimaisiais 1982 metais galima buvo žaisti Atari 2600 kompiuteryje, o vėliau jo klonuose? Dauguma turbūt ne. O galbūt jums teko tyrinėti Pitfall: Mayan Adventure Sega MegaDrive konsolėje? Kad ir kaip ten bebūtų, ši žaidimų serija jau spėjo išdilti iš atminties. Tačiau būtent Pitfall buvo jeigu ne pirmas, tai tikrai vienas iš daugelio žaidėjų mėgstamo platformer žanro pradininkas (apie Mario nuotykius pasaulis sužinojo kiek vėliau). Pitfall: The Lost Expedition (toliau tiesiog PLE) — pirmasis serijos įgyvendinimas naujos kartos konsolėse. Tiesą pasakius, jeigu būtumėm korektiški, trimačiu žaidimas tapo dar PS One konsolėje, kurioje 1998 metais pasirodė visais atžvilgiais vidutiniškas Pitfall 3D: Beyond The Jungle. Tačiau dabar nėra 1998-ieji, todėl apžvelgti ir pristatyti kaip įžymios klasikos atgimimą norisi būtent PLE.

Alex

Nauji Hario (arba Pitfall Hario, kaip jis pats mėgsta save vadinti) nuotykiai, sukurti kompanijai Activision bendradarbiaujant su Edge of Reality kūrėjų studija (į platųjį pasaulį prasimušusi kaip The Sims kūrėja konsolėms), prasideda visiškai neįprastu jam būdu. Lėktuvas su mūsų pagrindiniu herojumi po siaubingos audros patiria avariją Peru džiunglėse. Kartu su Hariu likimo valia tropikuose atsiduria ir archeologų grupė, vadovaujama profesoriaus Bittenbaiderio, taip pat žavioji Nikolė — panelė, su kuria mūsų širdžių ėdikas jau spėjo susipažinti dar lėktuve. Na, nukrito tai nukrito, nieko nepadarysi, reikia gelbėtis ir kažkur eiti :).

Palaipsniui tyrinėjant nepažįstamas Pietų Amerikos vietoves, Haris aptinka beždžiones, aligatorius, skorpionus, taip pat dvi kariaujančias tarpusavyje čiabuvių gentis, su kuriais irgi tenka aiškintis santykius. Laikui (o tiksliau, siužetui) bėgant, atsiras ir Bittenbaideris, ir Nikolė, ir dar keli veikėjai, tarp kurių pats įdomiausias yra „jaguaras" Kviklo, įkyriai

siūlantis savo pagalbą mūsų nuotykių ieškotojui. Įvykių mėsmalė sukasi aplink senas legendas, apie iš toli atėjusių herojų prarasto Eldorado paieškas ir keliones laike. Vienu žodžiu, žaidimo siužetas, nors ir paprastas, tačiau tikrai neprivers nuobodžiauti. Tuo labiau kad atskleidžiamas su geru ir linksmu humoru. Kalbant apie nuotykių geografiją, galiu pasakyti, kad be tropikų, Haris aplankys visokiausias uolas, pelkes, ugnikalnius, sniego kalnus ir senovines bažnyčias.

PLE žaidimo mechaniką sudaro šuolių (neišvengiamų bet kuriam platformeriui), nedidelės action dalies ir įvairiausių įrenginių panaudojimo mišinys. Apie viską iš eilės plačiau. Su šuoliais viskas gerai, t. y. be galo sudėtingų ir ilgų kombinacijų *a la* Tomb

Raider pastebėta nebuvo (netenka po kritimo nuo dešimtos platformos grįžti į pirmąją). Lygiai taip pat nėra jokių problemų su kamera, šiame žaidime ji neketina nuolat atsukti jums nugarą būtent tuo metu, kai bandote įveikti kruopščiai išmatuotą atstumą tarp dviejų gretimų platformų. Ir pagaliau dvigubo šuolio galimybė lengvai išsprendžia visas papildomai kylančias problemas. Action dalis, atrodo, irgi gera: Haris turi kelis pradinius judesius, kurie laikui bėgant yra papildomi naujais iš vadinamos heroic handbook, pagal kurią kiekvienas naujas judesys priskiriamas naujai vietovei. Minėta kamera yra visiškai jums pavaldi, pradedant sukimu 360 kampu R1 ir L1 mygtukais bei baigiant pirmojo asmens perspektyva. Na... beveik pirmojo, nes Hario galvą mes vis dėlto matome :). O dabar — apie įdomiausią, t. y. apie „gadžetus“. Jų panaudojimas PLE realizuotas gan neįprastai: valdymo pultelio kairysis analogas visiškai atitinka Hario kairiąją ranką. Ir, atitinkamai, sukiodami jį valdote Hario ranką. Tuo atveju, jei ji tuščia, bando sugriebti viską, kas yra sugriebiama. Dažniausiai tai idolai, už kuriuos iš heroic handbook perkame minėtus judesius. Tuo atveju, jei rankoje kažkas yra, galime valdyti tą inventoriaus atributą. Labai naudinga, pavyzdžiui, tais atvejais, kuomet fakelu reikia apsiginti nuo visokiausių skraidančių ir prieš Harį nusiteikusių padarų. Visas inventorius yra pasirinktinai „kabinamas“ skaitmeninio D-pad pusėse, kurių dėka jis gali būti greitai pakeistas. O atributus sudaro lazda, gertuvė, fakelas, pripučiamas ratas, dinamitas, skydas ir kalnų kirvis.

PLE iš esmės yra dviejų žanrų, adventure ir platformer, mišinys. Haris tyrinėja milžinišką pasaulį šokinėdamas, kovodamas ir rinkdamas paslėptus daiktus, tačiau be tam tikrų daiktų jis negali pasiekti tam tikrų vietovių. Pavyzdžiui, tol, kol nesurasime kalnų kirvio, negalėsime įveikti ledo sienos ir patekti į šal–l–l–l–l–l–ltą lygį už jo. Bet tam, kad gautumėm kirvį, reikia surasti keltą ir perplaukti upę. Visos Hario užduotys patogiai pažymėtos žemėlapyje dideliu

PITFALL: INTERVIU

Edge of Reality dizaineris Justin Leingang interviu metu papasakojo apie naują kompanijos darbą Pitfall: the Lost Expedition. Trumpai perteiksiu, kokios paslaptys bei įdomybės buvo atskleistos.

Žaidimas pradėtas kurti 2001 metais, o baigtas kiek ilgiau nei po dvejų metų. Kūrėjų komanda buvo labai nepastovi, žmonių kiekis svyravo net tik nuo 10–ies, bet ir iki solidesnio 50–ies darbuotojų rato.

Justin šį Pitfall apibūdino kaip veiksmo, platformos ir nuotykių žanrų mišinį. Neatsisakyta ir galvosūkių idėjos. Iš kitų žaidimų šis, pasak kūrėjo, išsiskiria smarkiai nušlifuotu veikėjo valdymu. Jis pakankamai įvairiapusiškas, kad atliktų treniruoklio vaidmenį, auginantį jūsų „žaidėjo raumenis“, kitaip tariant, suteikiantis įgūdžių ir patirties.

Apie žaidimo išvaizdą Justinas, be abejo, kalba pagarbiai. Buvo išskirtas pagrindinio veikėjo deglas, kurio liepsną ypač stengėsi sukurti kūrėjų kolektyvas.

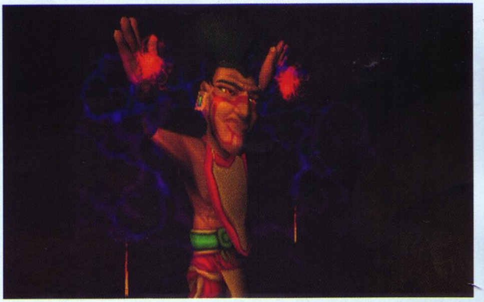
Paklaustas, kuo žaidime labiausiai didžiuojasi, Leingang vieno dalyko neįvardino. Jis didžiuojasi kūrinio judėjimu ir valdymu.

„Žaiskite Pitfall. Patikėkite manimi, jame yra tai, kas patiks praktiškai kiekvienam,“ — pabaigė Justinas interviu.

raudonu kryžiuku, ir pasiklysti dėl nežinojimo, ką daryti toliau, patikėkite, yra gan sunku. Žemėlapis atrodo nuostabiai, tarsi senoviškas manuskriptas, ir puikiai dera prie bendros žaidimo atmosferos. Tačiau pagrindinė jo paskirtis yra vis dėlto navigacinė.

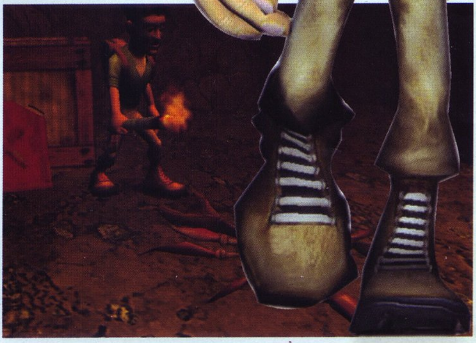
Tiems, kas ypač atkakliai tyrinės žaidimo pasaulį, numatyti papildomi bonusai — klasikiniai Pitfall ir Pitfall II žaidimai, kurie yra savo pirmtakų tiesioginė emuliacija. Dar daugiau, perėję visus 14 žaidimo epizodų, atrakinsite dar kelis mini žaidimukus. Tačiau nepaisant to, PLE nėra epinis žaidimas. Jo bendra trukmė, priklausomai nuo jūsų sugebėjimų, sudaro 8–10 valandų. Kai kuriems tai pasirodys per mažai, bet, deja, mažai valandų tampa masine šiuolaikinių videožaidimų savybe, su kuria nori ar ne, bet tenka taikytis.

Vizualiai PLE atrodo gyvai, ryškiai ir turiningai. Žaidimo veikėjai padaryti vadinamuoju „super-deformed" stiliumi: didelės galvos, didelės rankos ir didelės akys yra skiriamasis visų šių nuotykių dalyvių bruožas. Bet nepaisant nerimtos ir komiškos išvaizdos, Hario greiti ir detaliai animuoti judesiai, veido išraiškos *a la* Jim Carrey nusveria tą nepatogumą. Žaidimo vietovės labai didelės, jų daug ir jos labai įvairios. Esama priekaištų tekstūrų atžvilgiu, nes jos atrodo gražiai tik iš tolo, o priartėjus pasirodo daug prastesnės. Tačiau laiko stovėti ir analizuoti PLE tekstūras ypatingai nėra (to, matyt, ir tikėjosi kūrėjai). Visi klipukai sukami realiame laike ant pagrindinio žaidimo varikliuko, kuris su šia užduotimi puikiai tvarkosi. Visokiausių pagyrų verti apšvietimo efektai. Kai Haris laiko fakelą šalia veido tamsioje oloje, šis mirgėdamas ir svyruodamas



nuostabiai apšviečia pagrindinio veikėjo veidą ir vietovės dalį. Visas žaidimas sukasi pastoviu ir greitu 60 kadrų dažniu, be stabdžių.

Atskirai reikia paminėti nebūdingą platformeriams realistišką daužymo fiziką, naudojančią pažangią ir vis populiarėjančią sistemą havoc. Bet kokia dėžė arba stulpas, kurie tapo destrukcijos objektais, kiekvieną kartą po sudaužymo atrodys kitaip, o ne „kaip įprasta".



Garsas atliktas labai kokybiškai. Palaikoma Dolby Pro Logic II sistema, ir paukščių čiulbėjimas išskirtinai girdimas iš galinių garsiakalbių. Beždžionių rėkimas ir švilpimas girdimi iš visų kampų ir priverčia pasijusti tarsi lunatikui džiunglėse :). Aktorių, įgarsinusių žaidimą, darbą irgi galima vertinti aukštai — viskas padaryta su humoru ir išdaigomis. Garso takelis pasižymi švaria ir derama bendrai atmosferai muzika.

Apibendrinant galima teigti, kad Pitfall: The Lost Expedition — žaidimas geras, ryškus, spalvingas, gyvas ir pakankamai dinamiškas. Tačiau kažkas sulaiko nuo to, kad sušukčiau: magnificent and miraculous!!! :) O sulaiko ta aplinkybė, kad kiekvienam žaidimo aspektui kažko trūksta. Grafikai trūksta detalizacijos, muzikai — įvairovės, o žaidimo procesui — gylio. Be to, antroje žaidimo pusėje nuolat tenka sugrįžti į jau praeitas vietoves, ir po tam tikro laiko (kai kantrybė išsenka) tai pradeda erzinti. Nepadeda net teleportų ir trumpųjų kelių (short cut) panaudojimo galimybės. Tačiau naujoviška valdymo sistema, milžiniški ir labai įvairūs pasauliai tyrinėjimui, klasiški „geimplėjaus" elementai, gimę tarsi iš naujo trimatėje aplinkoje, ir, be jokios abejonės, humoras išskiria šį žaidimą iš daugelio kitų. Taigi PLE yra kokybiškas ir pilnavertis legendinio platformerio palikuonis, rekomenduojamas visiems žanro gerbėjams

SIUŽETAS 82
Nepateikiantis nieko naujo, tačiau viskas padaryta su pagirtinu humoru.

GARSAS 89
Realistiškas ir aukštos kokybės. Sveiki atvykę į džiungles :).

MUZIKA 85
Nuostabiai dera prie bendros atmosferos, tačiau kiek pasikartojanti.

GRAFIKA 69
Jei ne prasta tekstūrų kokybė ir mažai poligonų veikėjams, rašyčiau daugiau. Milžiniški pasauliai, tolydi animacija, pastovus 60 kadrų per sekundę dažnis.

VALDYMAS 95
Naujoviškas ir greitai „perkandamas".

IŠVADA
Kiek trumpokas, bet įdomus ir linksmai nuteikiantis platformeris, rekomenduojamas visiems žanro gerbėjams.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 84

ONIMUSHA: BLADE WARRIORS

KARDO KOVOS KELIAS

■ **Kūrėjas:** Capcom | **Leidėjas:** Capcom | **Data:** 2004 06 04 | **Žanras:** kova

Maniau, kad viskas pasibaigė...Tikėjausi ramiai sutikti mirtį... Bet vieną dieną pajutau ore troškų kvapą. Kvapą, nešantį mirtį ir dvelkiantį krauju. Tai buvo ženklas. Ženklas, kurio bijojau labiausiai. Tai reiškė kerštą, kurio bandžiau atsikratyti visą tą laiką. Tačiau dabar jau buvo per vėlu. Trauktis nebeliko kur. Atsiminimai draskė krūtinę, o pyktis temdė sąmonę. Tvirčiau suspaudžiau rankoje kardą ir pasiruošiau sutikti tai, kas vertė trauktis daugumą žmonių. Tai, dėl ko mirdavo tvirčiausi ir dėl ko galėjai žūti su šypsena veide,

Dante

Capcom vėlyvą pavasarį ir ankstyvą vasarą mums vieną po kito pateikia du kardo garbės kodeksu sekančius Onimusha serijos žaidimus. Tikrojo praeitos serijos Samurai's Destiny tęsinio — Onimusha 3: Demon Siege su žymiuoju Žanu Reno sulauksime birželio mėnesį, o jo belaukdami jau dabar galime pasukti grynosios kovos keliu. Šis kelias — Onimusha: Blade Warriors — grynakraujis veiksmo „fighteris" Onimusha dvasia.

Kaip ir visuose „fighteriuose", Blade Warriors jums bus pateiktas tam tikras kiekis kovotojų, lydėsiančių jus visą žaidimą. Čia galėsite rinktis iš dvylikos skirtingų žaidėjų, įskaitant ir pagrindinius abiejų dalių herojus Jubei ir Samanouske. Taip pat žaidime nestinga ir šalutinių personažų, tokių kaip Kaede ar Kotaro. Atgimė ir visi prieš tai matyti „blogiukai", pasiruošę žūtbūtinei kovai prieš gėrį. Be to, kūrėjai įdėjo įvairių „bunus`inių" personažų, tokių kaip Mega Man. Kitų nevardin-

siu, nes, manau, jums patiks atsirakinti juos patiems.

Kovotojus galime valdyti keliuose skirtinguose režimuose. Pirmasis (kaip visada) Story režimas, leisiantis jums pasirinkus mėgiamiausią personažą pereiti žaidimą ir surinkus tam tikrą Victory Souls skaičių, atsirakinti naujų

ginklų, daiktų, talismanų ir kitokių vertingų dalykėlių. Žaisdami istoriją gausite patirties taškų, su kuriais galėsite pasikelti savo Attack, Defense arba Magic įgūdžius. Versus režimas leis išmėginti jėgas žaidžiant su draugu, kompiuteriu ar komandomis. Pastarąjį režimą vienu metu gali žaisti net keturi žaidėjai. Įdomiausia tai, kad žaisti gali kiekvienas už save arba sudaryti komandas po du žaidėjus kiekvienoje. Žaisdami Versus, galėsite pasirinkti Victory Conditions

(pergalės sąlygas), kurių yra dvi. Pasirinkę vieną, pergalę iškovosite kuo daugiau kartų nužudę savo priešininką, kitą — surinkę kuo daugiau V-souls (Victory-Souls). Be viso šito, kūrėjai mums siūlo Custom VS režimą, kuriame galėsite kautis su draugu išsirinkę savo Story režime ištobulintus kovotojus.

Žinoma, yra ir Tutorial režimas, kurį sėkmingai perėję, gausite papildomų sielų.

Visi iki vieno režimai, jų lygiai apipavidalinti tiesiog puikiai. Turbūt ne kartą besikaudamas vedžiojau akimis po nuostabiai saulėlydžio akivaizdoje žėrintį vandenį, pasiduodančius vėjo jėgai rugių laukus, po maloniai šniokščiančius krioklius, kurie išlieka mano atmintyje iki dabar. Taip pat nepamiršiu pavojingų pasilakstymų namų stogais, savo šalčiu atbaidančių urvų ir kitų vėjo, vandens ir gyvybės nusėtų vietų, kurios magiškai įkvepia kovai, nuramina sielą, ašarą nušluosto...

Nemažai lygių kūrėjai paėmė iš pirmosios ir antrosios Onimusha dalių. Iš esmės Blade Warriors grafika išliko beveik tokia pati. Tiesiog kažką pakeitę, patobulinę autoriai sukūrė naują visumą, naują pasaulį, apgaubiantį mus jau pirmosiomis žaidimo minutėmis...

Taip pat norėčiau pagirti kūrėjus, kad jie be savitos išvaizdos, daugumai pagrindinių herojų sukūrė atskiras gyvenimo istorijas, atskleidžiančias jų vidų, būdo bruožus ir kitas savybes. Pavyzdžiui, pradėjus žaidimą su Juibei, rodomi filmukai, kaip jis, bekeliaudamas pas pagrindinį bosą, sutinka daug nematytų, savęs vertų priešininkų, taip įgydamas daugiau patirties, apmąstydamas savo klaidas, o Samanouske su savo drauge keliauja turėdami aiškų tikslą — dar kartą išgelbėti pasaulį nuo blogio jėgų...

Bet pagaliau susitikus Jubei ir Samanouske, susijungė ir abiejų dalių blogio jėgos, sudarydamos mirtį nešantį būrį, prieš kurį atsilaikyti, patikėkit, ne taip jau lengva, ypač jei žaidi expert lygyje (iš viso yra net penki sudėtingumo lygiai; kuo mažesnio sunkumo lygį rinksitės, tuo mažiau V-Souls gausite, o be jų čia — kaip be rankų). Žaidime jums teks pereiti dešimt skirtingų lygių, kuriuose reikės ne tik kautis su priešais, bet ir įvykdyti tam tikrą užduotį. Pvz.: viename lygyje turėsite surinkti tam tikrą V-Souls skaičių per duotą laiką, kitame nugalabyti tam tikrą priešų kiekį ir pan. Dauguma priešų Blade Warriors žaidime nėra labai sunkiai įveikiami, bet tokius, kaip, tarkim, Hecuba, nugalėsite negreit. Taip pat ramybės be perstojo neduos lankininkai — aukštai pasislėpę jie karts nuo karto paleis aštrias strėles būtent tada, kai būsite beveik perėję lygį! Kai kuriuose lygiuose jūsų lauks bosai ar kiti žymiai stipresni kovotojai iš abiejų „Onimusha" dalių. Jie sukels jums daug vargo, ypač jei nelabai stengsitės tobulinti savo veikėjo gabumus ir ginklus, kuriuos galėsite įsigyti pabaigę žaidimą, arba išvydę ekrane gan kvailą lėlę, kuri jums pasiūlys keisti sielas į jums rūpimus daiktus. Beje, sielos yra labai svarbus žaidimo elementas. Jūsų veikėjas gali netgi siurbti

priešų sielas (panašiai kaip Razielis iš Legacy of Kain). Tai stipriai padidins jūsų šansus išgyventi ir stiprėti. Onimusha: Blade Warriors, kaip ir priklauso fighter žaidimui, didelį dėmesį skiria kovotojų judesiams.

Be įprastų, žaidime yra įvairiausi specialūs smūgiai. Tinkamai suspaudus kelių mygtukų kombinaciją, jūsų veikėjas paleis mirtį nešančią bangą arba pribaigs priešininką suvarydamas jam į krūtinę savo ašmenis. Žaidime yra ir tam tikrų stichijų sielos — ugnies, žaibo ir vėjo. Radę bent vieną iš jų, paspauskite R1 + trikampis ir kiekvienas veikėjas atliks savo firminius smūgius. Pavyzdžiui, jeigu radote ugnies sielą, galėsite gerokai apsvilinti priešininką, stipriai jį sužalodami, o, tarkim, vėjo siela sukels milžinišką viesulą, išmesiantį į orą visus šalia esančius priešininkus. Ypač veksmingas yra ir Critical Atack (kritinis smūgis). Kai priešo kardas beveik liečia jus, žaibiškai paspauskite kvadratą, ir veikėjas tiesiog šviesos greičiu perskros priešininką, atimdamas jam

pusę turimų gyvybių, tačiau, kita vertus, gerai neigudus šį smūgį atlikti labai sunku. Dar žaidimo lygyje būna primėtyta įvairių dėžučių, kurias atidarius galima rasti sielų, skydą, peiliuką ar net milžinišką ginklą, atklydusį iš tolimos ateities. Kartais galima rasti ir amuletą, kurį sudaužius galima pasitelkti gamtos jėgas ir gerokai apšaudyti priešininką ugnies kamuoliais ar aštriais vėjo peiliais.

Sulaukėme dar vieno muštynių žaidimo, papildysiančio pamažu blėstantį „fighting" žanrą. Galbūt Onimusha: Blade Warriors nepasižymi ypatinga grafika, galbūt neturi geriausio garso takelio ir nepasiūlo ko nors naujo, bet yra nepaprastai smagus (ypač jei ateina draugų) ir neabejotinai praturtinantis žaidimą savo savita išvaizda ir neeiliniais nuotykiais...

Asmeniškai aš labai norėčiau padėkoti Capcom už šį neblogą žaidimą, kuris mums yra kaip apšilimas prieš liepos mėnesį Europoje pasirodysiantį Onimusha 3: Demon Siege su pačiu Žanu (Leon) Reno...

SIUŽETAS 75
Intriguojantys filmukai, kvapą gniaužiančios kovos ir geriausi abiejų dalių kovotojai suplakti į vieną visumą.

GARSAS 80
Tas pats įgarsinimas, tie patys garsai, surankioti iš abiejų dalių.

MUZIKA 82
Jos dėka žaidimas dar labiau pagyvėja.

GRAFIKA 73
Nepaisant kelių patobulinimų, išliko tokia pati, kaip ir anksčiau.

VALDYMAS 85
Neskaitant kelių neteisingų smulkmenų, viskas atrodo tiesiog šauniai.

IŠVADA
Jei žaidėte abi Onimusha dalis ir pasiilgote greitų bei įtemptų kovų — siūlau jums pasinerti į stebuklingą ir užburiantį Blade Warriors pasaulį, kupiną įtampos ir nenutrūkstančio veiksmo...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 79

Need For Speed: Hot Pursuit ir High Stakes

ARKADINIŲ LENKTYNIŲ AUKSO VIDURYS

■ **Kūrėjas:** Electronic Arts, EA Canada | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** NFS III: HP - 1998-04-12; NFS: HS - 1999-04-20 | **Žanras:** lenktynės

Pačios geriausios, pačios adrenaliniškiausios, pačios greičiausios ir pačios pašėliškiausios arkadinės lenktynės PSone konsolėje. Štai tokių pagyrimų ir dar daugiau yra vertas visas NFS serialas. Pradėjęs net nuo pat 3DO (Panasonic) laikų, perėjęs beveik per visas konsoles Need For Speed'as plėšdavo, plėšia ir plėš topines vietas, nėra jokių abejonių. Štai jums, mielieji skaitytojai, aš ir aprašysiu porą nepakartojamu dalių iš NFS serijos, kurios, mano akimis žiūrint, ir yra visas tas saldžiausias viduriukas, kurį mes prisimename kaip vieną iš įspūdingiausių laikotarpių, suteikusių nepatirtą, ekstremalų ir pašėlusį jausmą lenktynėse.

Jei apžvelgtume visas NFS dalis, tai pamatytume, jog žaidimas tarsi pasidalina į du skirtingus tipus:

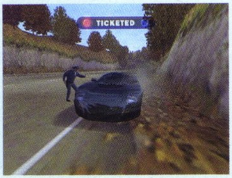
1) mes tiesiog pradedame su „blogiausiu" automobiliu ir vis plėšdami pergales atkoduojame geresnius bolidus ir trasas;

2) pradedame su tam tikra suma pinigų, už kuriuos perkam automobilį, už kuriuos jį tobulinam, taisom ar susimokam už įėjimą į tam tikrą turnyrą.

NFS: Hot Pursuit (III) siūlo mums pirmąjį variantą: viskas gražiai pateikta ant lėkštutės, tiesiog galime mėgautis lenktynėmis. Nuo jų ir pradėsiu.

NESUGAUNAMIEJI

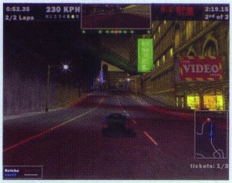
Tik nesišaipykite iš pateiktų skaičių, nes tais laikais tai buvo normalu. 8 (+ 1 slaptas) naujausi, egzotiškiausi ir greičiausi automobiliai. Tai yra viskas, ko mums reikia, kad pajustume pilną pasitenkinimą lekiant pavojingai dideliu greičiu. O štai dar ir policija iš paskos prikibus, neduoda ramybės ir verčia atlikinėti vis nutrūktgalviškesnius triukus, bet apie viską iš eilės. Kaip ir įprasta, žaidimą sudaro praktikos, „single race", multiplayer, knockout, hot pursuit ir karjeros režimai. Aiškinti, kam jie skirti, manau, nereikia.



Žinodamas, jog karjera Hot Pursuit žaidime nėra jau tokia ypatinga, aš tiesiog pereinu prie pačių lenktynių, o tai ir yra didžiausias viso žaidimo koziris. Įsivaizduokite, atsiduriate prabangaus miesto, na, kažkas panašaus kaip Monte Karlas, trasoje, su pačiu prabangiausiu sportiniu automobiliu. Reguliarūs miesto eismo dalyviai juda sau iš lėto, leistinu greičiu, viskas tylu, gražu... Kol jums neužsidega žalias šviesoforas... GO! Spidometro rodyklė vis kyla ir kyla, štai jau ir 100 km/h, štai jau ir 160 km/h, o štai jau ir 180 km/h, o mes važiuojame gana

siauromis gatvėmis ir vinguriuojam tarp „civilinių" automobilių, o atleisti akseleratoriaus pedalą (arba X mygtuką, čia kaip pažiūrėsi :)) net nesvajojam! Kitu atveju teks taikytis su pralaimėjimu. Net 20 sekundžių nepraėjus prisikabina policija. Pradžioje vienas patrulis su savo „gelda" bando per garsiakalbį prigrasinti, jog blogai baigsis, jei nesustabdysiu savo keturračio, po to du, po to išlenda jau ir policijos Corvette ar net Lamborgini, jei dar nepagavo, tai ir spyglius pradeda tiesti ant kelio ar daryti kelio barikadas. Grynas vargas, o kiek nervų kainuo-

ja, kai iki finišo linijos lieka 300 metrų ir tave areštuoja spurgom mintantis, nutukęs policininkas. Nors, kita vertus, jei mums pasiseka ir taip nutinka oponentui, tada



viskas atsiperka tikrai su kaupu. Įsivaizduokit: važiuoji antras, o priešininkas už ~10 metrų, finišas išnyra iš už horizonto linijos, viltis jau visiškai mus apleido, ir tik BUM! Trenksmas, oponentas pakyla į orą, vartydamasis kartu su policijos bolidu, ir štai mum atsilaisvina tuštut tuštutėlis kelias į pirmąją vietą.

Bet čia dar ne viskas, ne vien tik policija aštrina visą ekstremalumo pojūtį. Kiekviena trasa turi po taip vadinamus „shortcutus" ir tramplinus, per kuriuos lekiant gerai įsibėgėjus skrydis garantuotas tikrai įspūdingas, o kur nusileisim? Atsitrenksim į stulpą? Numušim priešinga eismo juosta važiuojančią bobutę? O gal pačiam priešininkui ant galvos nutūpsim? Ir padarysim chaosinę makalynę, taip kad kiti

lenktynininkai neišvengiamai rėšis į mus... Lenktynių eiga yra visiškai nenuspėjama: bet kas, bet kada gali įvykti ir apversti visą situaciją aukštyn kojom, ir tai, be abejo, mus labiausiai žavi...

DVIGUBAI DAUGIAU EGZOTIKOS

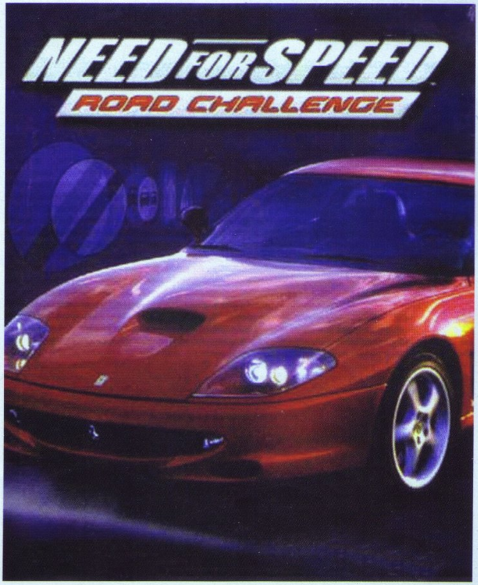
Nuo policininkų lakstome ir oponentus triuškiname vienerius metus. Lygiai po metų išeina

Need for Speed: High Stakes (Europoje buvo platinamas ir kitu pavadinimu — Need For Speed: Road Challenge). Egzotiškiausių, karščiausių ir greičiausių automobilių pasirinkimas išauga

net iki 18. Pradedant nuo BMW Z3 ir baigiant McLaren'u. Štai jau ir netgi šioks toks „tiuningas" atsirado, kurį instaliuosim į savo bolidus už sunkiai uždirbtus pinigus. Ir netgi „damage" kūrėjai įdėjo. Šaunu! Bet ar tikrai taip jau šaunu? Negi niekas nepablogėjo? Taip, pablogėjo — žaidimas

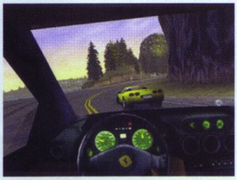
sulėtėjo. Detalesnės mašinos, „damage" ir štai jau žaidimas gerokai atsirėmė į PSone konsolės galimybes. High Stakes pradeda kreipti NFS vaizdą iš linksmos arkados į šiek tiek rimtesnį, sudėtingesnį simuliatorių.

Karjerą žaidime pradedame nuo pačiu paprasčiausių mašinų, kurioms nusipirkti turime kaip tik tinkamą sumą. Po to pasirenkame turnyrą su tuščiu langu, kurį ilgainiui užpildys bronzinis arba sidabrinis, o gal net ir auksinis trofėjus. O jei norėsite pasigrožėti savo visais sunkiai iškovotais medaliais, galėsite užsukti į



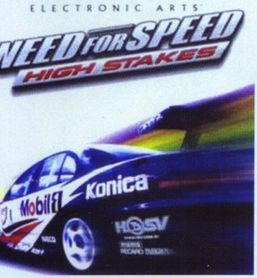
savajį trofėjų kambarį, kuriame iš pradžių bus 14 tuščių langų, mat karjera susideda iš 6 paprastų ir 8 specialių turnyrų.

Lenktynėse dalyvauja 6 automobiliai, įskaitant ir jus pačius. Už pirmąsias tris vietas gausime atitinkamą pinigų sumą, iš kurios bus



išskaičiuota atitinkama suma remontui, o likusieji kaštai bus pervedami į mūsų sąskaitą. Susitaupę šiek tiek pinigų galime jau ir pradėti tobulinti savo keturratį. Tobulinimas yra suskirstytas į 3 „upgreid'us". Pirmasis uždeda mūsų bolidui gražesnius ratus ir šiek tiek nužemina, antrasis uždeda liniją išilgai mūsų mašinos, na, panašiai, kaip Dodge Viper, ir paskutinis, trečiasis, „upgreidas" — pats gražiausias — uždeda mūsų bolidui spoilerį ir buferį, kuris padaro priekį kur kas agresyvesnį. Be abejo, tobulinimai taip pat keičia ir mašinos charakteristiką, maksimalų greitį, akceleraciją, sukimą ir t. t. Taigi ar parduodam dabartinį ir perkam naują, geresnį automobilį, ar „patiuninam" senąjį? Štai kur klausimas. Ech, dažnai jis mane kamavo karjeros metu :).

High Stakes tęsia praėjusioje serijoje pradėtus nuotykius su policininkais, tik jau su papildomu „užtaisu". Dabar galėsime ir mes pabūti policininkais! Trečioje dalyje nuo jų tik lakstėm ir pabuvoti teisėsaugos sergėtojo kailyje buvo galima tik žaidžiant Hot Pursuit'ą su PC. O dabar net malūnsparnį galėsime pasirinkti ir skraidyti ~1 metro aukštyje, kurio neturi High Stakes PC versija.



JEI SPĖJI IŠVYSTI IR IŠGIRSTI

Atskirai aprašinėti šių žaidimų išvaizdą ir garsą net neapsimoka, nes tiek trečioje, tiek ketvirtoje Need for Speed dalyje jie yra tikrai labai panašūs. Pagyrimų nusipelnė grafika. Klaidelių nėra labai daug, jos net nepastebimos, na, nebent jei

ieškosim akylai, pvz. kaip aš, prieš rašydamas šį straipsnį :). Mašinos atrodo gražiai, yra detalios ir identiškos savo markei. Trasos padarytos taip pat įspūdingai, štai Kindiak Park'e ne kartą per lenktynes sutinkame greta važiuojantį senovinį traukinuką, kuris vėliau įneria į tamsų tunelį. Tiesą pasakius, jis ne tiek gražus, kiek naudingas, norint atsikratyti įkyraus priešininko: tereikia jį tinkamu laiku ir tinkamoje vietoje nustumti ant bėgių. Nesąžininga ir negražu, bet YPATINGAI smagu :).

Tiek garsas, tiek muzika nesukėlė jokių įspūdžių. Motoro gaudesys ar avarijų garsai nenustebino, kaip kad kadaise pirmą kartą pasileidus Gran Turismo. Tas pats ir su muzika: pradžioje ji būna, na, gal ir visai nieko, o vėliau jau pradeda įkyrėti, tada geriau jau ją išjungti.

VERSUS

Ir pabaigai trumpas šių NFS dalių palyginimas. Need for Speed III — puikus žaidimas norint linksmai praleisti laiką, kad ir su draugais. Abejoju, kad kas

aukos savo brangų laiką turnyrams, norėdami atkoduoti automobilius ir trasas, kad vėliau galėtų linksmai palakstyt su draugais nuo policijos. Tam yra skirtas internetas ir puslapiai su „cheat'ais", kurie visą vargą pakeičia į tam tikro vardo suvedimą :). O štai NFS: High Stakes variantas visiškai kitoks: abejoju, ar kas lakstys su draugais ar vienas po trasas, norėdamas išsisukinėti nuo įkyriai kaukiančių pareigūnų, mat žaidimas prarado savo „need for speed'išką" tempą ir trasos ne tokios smagios: nėra nei kur „paskraidyt", nei kur kampų nukirsti. Bet karjera čia tampa nepalyginus geresnė! Pinigai, automobilių žala, tobulinimai ir t. t. — tikra pasaka vakarui, kai po sunkios darbo dienos gali įsitaisyti sau ramiai krėsle ir pralėkti porą turnyrų.

Taigi, jei reiktų vis dėlto pasakyti, kuris NFS geresnis, tikrai niekaip neapsispręsčiau :). Abu skirtingi ir taip pat vienodai geri, tai kas gi geresnis? Gal jūs nuspręsit...

ĮDOMUMAS 90
Viską jau pasakiau, ką norėjau.

GARSAS 77
Įspūdžio visai nesukėlė.

MUZIKA 72
Muzika taip pat...

GRAFIKA 88
Tvarkinga ir graži.

VALDYMAS 91
Kaip tik sutvertas greitoms arkadoms.

IŠVADA
Koks bebūtų žaidimo plėtinys, Hot Pursuit, High Stakes ar dar kiti, kokios bebūtų papildomos detalės, nepakartojama Need For Speed greičio dvasia išlieka.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 89

Marčius

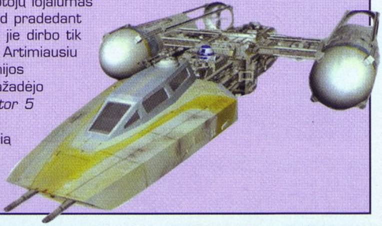
IRGI ŽAIDIMAI

FACTOR 5 PALIEKA GAMECUBE

Dar vienas nepriklausomas žaidimų leidėjas palieka *Gamecube* konsolę. Kompanija *Factor 5*, pagrindinių „kubelio" žaidimų gamintoja, paskelbė, kad baigia darbą su šia platforma. Priminsiu skaitytojams, kad jų arkadinis simuliatorius iš „Žvaigždžių karų" pasaulio *Rogue Squadron II* konsolės paleidimo metu buvo vienas iš pagrindinių sėkmingų pardavimų variklių. Daugelis populiarios Visatos fanų pirko *Gamecube* būtent dėl šio žaidimo.

Nepaisant vis labiau pastaruoju metu ryškėjančios bendros tendencijos palikti *Nintendo* dėl jos konsolės žemo populiarumo, *Factor 5* atveju viskas kitaip. Skirtingai nuo *Acclaim*, *Eidos* ir *Team 17*, palikusių *Gamecube* dėl silpnų savo produktų pardavimų, *Factor 5* tiesiog persijungia į darbą su naujos kartos konsolėmis. Iki galo neaišku, ar tai reiškia bendradarbiavimą su *Microsoft*, ar *Sony*, tačiau kompanijos direktoriaus Julian Eggbrecht pareiškimas, kuriame jis aiškiai žavėjosi *GC Next* ir *Nintendo DS*, leidžia spėti, kad *Factor 5* lieka *Nintendo* stovykloje.

Pažymėsime, kad *Factor 5* neoficialiai buvo laikoma vos ne vidine *Nintendo* studija, tačiau tai ne visai atitinka tikrovę. Kompanija visada buvo ir liko nepriklausoma, tačiau darbuotojų lojalumas buvo toks, kad pradedant 1999 metais jie dirbo tik su *Nintendo*. Artimiausiu metu kompanijos direktorius pažadėjo atskleisti *Factor 5* planus ir paskelbti, kurią ateities konsolę jie pasirinko.



SUDIE, NEOGEO

Viena iš konsolių rinkos senbuvių *NeoGeo* pažymėjo savo dvylikos metų jubiliejų kartu su paskutinių projektų, skirtų šiai sistemai, pasirodymu. *The King of Fighters 2003* ir *Samurai Spirits Zero Special* pasirodys Japonijoje šių metų birželio pradžioje. Po to šios sistemos palaikymas bus visiškai nutrauktas.

MAX MEMORY 128MB

Kompanija *Datel Design & Development Ltd.* išplatino oficialų pranešimą spaudai, kuriame paskelbė apie didžiausios atminties kortos *Gamecube* konsolei pasirodymą. *Memory* 128Mb yra tikrai daugiausia informacijos talpinanti „kubelio" kortelė, ji net 32 kartus viršija standartinę. Europoje *MAX Memory* 128 jau parduodamas, ir kainuoja tik 20 eurų.

JĖGA VĖL SU MUMIS

LucasArts oficialiai paskelbė, kad kartu su *Star Wars Trilogy DVD box set* filmo dėžutėje galėsime aptikti ir žaidimo *Star Wars: Battlefront* demonstracinę versiją, skirtą *Xbox* konsolei (priminsiu, kad šis žaidimas dar kuriamas *PlayStation 2* ir *AK* versijose).

Be viso to, komplektą taip pat sudarys filmas *Star Wars: Episode III — Making of the Game Preview*, pasakojantis apie žaidimo *Star Wars: Episode III „developerių"* darbą. Pastarasis pasirodys *PlayStation 2* ir *Xbox* konsolėse 2005 metų pavasarį, netrukus prieš „Žvaigždžių karų" trečiojo epizodo pasirodymą didžiajame ekrane, kuris įvyks 2005 metų gegužės 19 dieną.

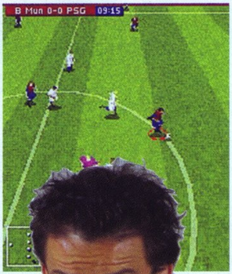
FIFA football 2004

Kūrėjas: **EA Sports** | Leidėjas: **EA Sports** | Data: **2004 01 14** | Žanras: **sportas**

FIFA 2004 — tai dar vienas garsiosios serijos atgimimas, tik šį kartą simpatiškajame N-GAGE. Žaidimas pasitelkia elementarią, nesudėtingą grafiką tam, kad paprasčiausiai pavaizduotų futbolininkus, judančius aikštėje. Nors grafiniai resursai menki, vaizdas buvo sklandus ir pakankamai aiškus, kad suprastum, kas dedasi aikštelėje.

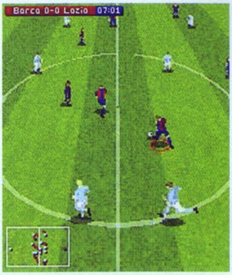
Nors grafika ir ne itin kokybiška, žaidimo vardas nebuvo suterštas puikaus „geimplėjaus" dėka. N-Gage versija jums siūlo du režimus: draugiškas rungtynes ir turnyrus. Draugiškos rungtynės pravers ko nors laukiant, pavyzdžiui, vėluojančios merginos, nes mačą galima sužaisti greičiau nei per penkias minutes. Tiesiog išsirenki komandą, spalvas, taktiką ir pirmyn.

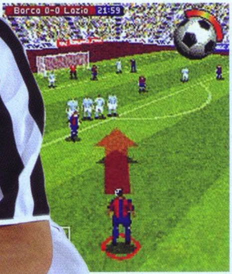
Turnyrai skirti rimtesniems žaidėjams, norintiems patikrinti savo įgūdžius ir atvesti mėgstamą komandą į aukštumas. Po kiekvienų rungtynių išvysite turnyrinę lentelę, kuri visą laiką primins jūsų pasirodymus lygoje.



Garso efektai, švelniai tariant, nuvylė. Be tribūnų gaudesio, žaidime beveik nieko daugiau ir negirdėsime. Komentatoriai, taip smarkiai prisidėję prie FIFA serijos suklestėjimo, šioje N-GAGE versijoje apskritai nedalyvaus. Vien tai — didžiulis minusas futbolo simuliatoriui. Trūko ir kitų garso efektų. Tačiau tokios jau tos N-gage galimybės — ribotos.

Žaidimo valdymas, atvirkščiai, yra puikus. Jis reaktyviai perteikia jūsų idėjas į stadioną, o visus judesius išmoksite labai greitai. Štai tada galėsite griauti, spardyti ir kitaip dorotis su savo oponentais. Žinoma, linksmumą tuoj atšaldys kortelės. Kur kas sudėtingiau žaisti komandinį žaidimą ir pelnyti įvarčius.





Įdomiausi žaidimo momentai — standartinės padėtys. Kampai arba laisvi smūgiai čia visai kitokie, nei buvome įpratę matyti ankstesnėse serijose. Jūs nustatote, į kurią baudos aikštelės vietą kamuolį siųsti, o tada perimate kito futbolininko valdymą. Su juo mėginate prasiveržti į nustatytą plotą ir smūgiuoti į vartus. Sėkmė priklausys nuo jūsų įgūdžių ir paties futbolininko charakteristikų.

Galbūt žaidimui trūksta geresnės grafikos, komentavimo, tačiau tai vis dėlto puikus FIFA serijos variantas, jei tik nepamiršime, kad jį žaidžiame mobiliajame telefone. „Geimplėjus" tiks ir paprastam žaidėjui, ir futbolo maniakui, o valdymas tikrai reaktyvus. Taigi žaidimą rekomenduojame kiekvienam futbolo pasiilgusiam tautiečiui.

Adomas

GARSAS	63
MUZIKA	83
GRAFIKA	71
VALDYMAS	79
ĮDOMUMAS	77

Smagus ir įdomus futbolo kamuolio pavarinėjimas ir komandinės taktikos naudojimas mobiliuoju telefonu.

IŠVADA 75

Shining Soul 2

RPG EVOLIUCIJA

Kūrėjas: **Sega** | Leidėjas: **THQ** | Data: **2004 03 19** | Žanras: **RPG**

Šią seriją lydėjo nesėkmės, nes už Japonijos krantų pirma žaidimo dalis pasirodė tik tada, kai Japonijoje antra dalis net kelis mėnesius jau išbuvo prekyboje. Taigi mažai kas pažino pirmąją dalį, nes žinojo, kad neilgai trukus turi pasirodyti žymiai geresnė antra dalis. Na, dėl to jie neklydo — antrojoje dalyje gausu patobulinimų...

Pagrindinis žaidimo koziris yra multiplayer režimas, tačiau ir vienas žaidėjas gali visiškai išnaudoti žaidimą. Tęsinyje didžiausias pakeitimas yra istorija - ji dabar žymiai gilesnė, ilgesnė ir svarbesnė nei pirmojoje dalyje. Nors istorija išvedžiota tinkamai, tačiau esmė labai paprasta: Tamsybė užgula Žemę, ir herojai stoja su ja į kovą. Iš visų 8 veikėjų galėsite išsirinkti mėgstamiausią ir juo žaisti žaidimą.

Palyginus su pirmąja dalimi, dabar žaidimas smarkiai "suRPGėjo". Pirmojoje dalyje buvo galima keltis savo lygį ir pasirinkti veikėjo klasę. Visa kita labiau priminė veiksmo žanrą. Nors toks matymo kampas iš viršaus paprastai labiau būdingas RPG kūriniams, GBA konsolėje ir veiksmo žaidimų didžioji dalis stebimi iš ten pat (kad ir tas pats Max Payne).

Antroji dalis sukurta jau kaip RPG žaidimas — žymiai išsamesnė istorija, pašaliniai quest'ai bei begaliniai dialogai sudaro gerą bendrą visumą ir netgi darosi sunku suvokti, kaip į visą tai sugebėjo evoliucionuoti toks paprastas žaidimas.

Deja, yra ir blogoji pusė. Nors istorija puiki, valdomų veikėjų net 8, tačiau dialogus žaidime pateikia baisiai lėtai ir jų negalima nutraukti, be to,

piktnaudžiaujama tuščiažodžiavimu, siekiant padidinti žaidimo trukmę arba tiesiog dėl kūrėjų nepatyrimo. Labiausiai šitie trūkumai išryškėja žaidžiant žaidimą antrą kartą ar dar daugiau, kuomet jau atsimenate istoriją, bet būnate priversti skaityti tą pati per tą

pati ir dar vėžliškais tempais...

Vis dėlto išliko ir veiksmo žanro nuotrupų. Progresas vyks greitai, visada būsite kuo nors užimti, snūstelėti galėsite nebent dialogų metu. Lygiai pagaminti labirintų principu, taigi gali tekti kiek paklaidžioti. Atidžiau ištyrinėjus vietovę galima atrasti slaptų vietų, kuriose susirinksite šarvus, ginklus, sveikatos papildymus ar lobius. Nors iš pradžių žemėlapiai atrodys painūs, tačiau iš tiesų visi keliai veda boso link.

Kovos sistema slepia savyje žymiai daugiau strategijos nei pirmojoje dalyje, veikėjus galima treniruoti iki aukštesnių lygių. Kūrėjai žaidime akcentavo laiko pojūtį — laikas bėgs, nesvarbu, ką darytumėte: ar žiūrinėtumėte savo daiktų arsenalą, ar keltumėtės lygius, visas pasaulis keisis ir judės.

Labai didelis minusas, kad nėra Pauzės funkcijos. Vienintelė vieta, kur galite atsipūsti, tai ten pat, kur išsaugojote žaidimą. O daugiau niekur, tad jeigu važiuojant troleibusu ir lošiant šį žaidimą jums petin pabels senyva moteriškaitė ir paprašys pažymėti bilietėlį, neatsigręžę atrėžkite, jog negalite — tai gyvybės ar mirties klausimas! Daugiau niekas iš jūsų nieko nebeprašys. Išsaugoję žaidimą, galite sugrįžti realybėn ir pabūti paslaugiu piliečiu, tačiau čia tai jau jūsų asmeninis reikalas...

Didelę dalį įtampos sunaikina bei sveikatos eleksyrus beverčiais paverčia mirties politika: žuvę patenkate į užeigą, kurioje nakvojote. Jus ten perkelia angelas. Tas pats angelas nuteleportuoja jus į tą vietą, kurioje žuvote, už paslaugą pasiimdamas pusę jūsų turimų pinigų. Pinigai pinigais, tačiau žinodami, kad žuvę netrukus grįšite į tą pačią vietą, tapsite abejingi. O dar vėžliškai slenkantys veikėjų dialogai...

Žaidime glūdi daug gerų idėjų ir didelė jų dalis neblogai įgyvendinta, tačiau lašas deguto visą medaus statinę pagadina, taigi žaidimo minusai užgoš privalumus. Kaip vieno žaidėjo žaidimas, Shining Soul 2 tėra vidutinis, nublankstantis gausybės kitų tokio žanro pavyzdžių fone. Bet užtenka susirasti bent vieną draugą, sujungti GBA į tinklą, ir pasitenkinimas garantuotas. O jei susiburs keturi žaidėjai, pajusite kūrinio užtaisą pilnu pajėgumu ir tikrai neliks to neįvertinusių.

+ PRIVALUMAI

+ Beprotiškai smagus kelių žaidėjų režimas.
+ Animacinį filmuką primenanti spalvinga grafika.
+ Didelė pažanga po pirmos dalies, suteikianti didelių vilčių ateičiai.

- TRŪKUMAI

- Negalima praleisti be galo lėtai slenkančių tekstų.
- Nėra paprasčiausios pauzės.
- Nepakankamai subalansuota atmosferos įtampa.

Išvada: Visas vieno žaidėjo režimo klaidas gausiai atlygina *multiplayer* režimas. Būtent jis ištempė bendrą įvertinimą aukštyn, būtent dėl jo verta įsigyti *Shining Soul 2*...

IŠVADA 76

Žygis

GARSAS 54
Nors RPG žanras reikalauja nedaug, bet kūrėjai įsivaizdavo, kad dar mažiau...

MUZIKA 56
Permaininga — susidaro įspūdis, kad šioj srity dirbo pora žmonių — profesionalas ir pradinukas.

GRAFIKA 64
Nuo pirmos dalies praktiškai nesiskiria, tačiau miela akiai.

VALDYMAS 70
Paprastas, bet galėtų turėti patogesnes, veiksmui pritaikytas funkcijas.

SIUŽETAS 75
Gilus, bet per daug tuščiažodžiavimo.

TOCA Race Driver 2
Ultimate racing simulator

Kūrėjas: **Codemasters** | Leidėjas: **Codemasters** | Data: **2004 04 23** | Žanras: **lenktynės**

MAKSIMALI „RATŲ" MIŠRAINĖ

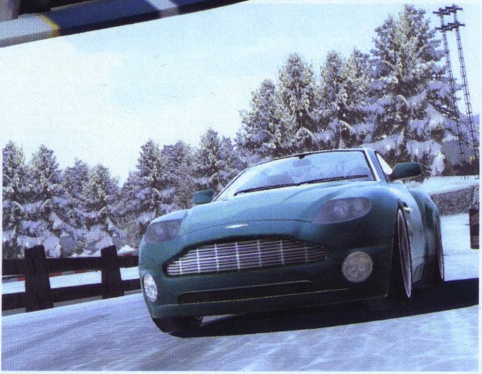
Dabartinėje Xbox žaidimų rinkoje išties daug nuostabių lenktynių žaidimų. Rallisport Challenge, Project Gotham Racing 2 bei pačių Codemasters saldainiukas CMR 4 stipriai laikosi populiariausiųjų bei geriausiųjų viršūnėje, ir iš jų atimti šį titulą būtų išties kebloka. Daugelis mėgina išrasti įvairių naujovių lenktynių žanre, pavyzdžiui, kaip pogrindžio lenktynės ar galimybė pabūti mašinų konstruotoju. TOCA 2 taip pat ne išimtis — žaidimas tęsia praeitoje serijoje pradėtus eksperimentus su siužetu.

TOCA 2 siūlo bene didžiausią kiekį lenktynių varžybų iš visų žinomų lenktynių žaidimų. Pradedant Formula One, ralio lenktynėmis ir baigiant Grand Touring Cars ar netgi sunkvežimių lenktynėmis. Čia pakako vietos netgi Hot Rod stiliaus lenktynėms. Taigi nuobodžiauti tikrai netenka. Kiekvieno stiliaus lenktynėms bus pritaikyta ir automobilių tipą bei poreikius atitinkanti trasa. Tačiau išskirtinis žaidimo bruožas, „žaidimo vinis" yra jo siužetas. Nustebinę žaidėjus pirmame TOCA žaidime iki tol lenktynėse nematytu siužetu, Codemasters toliau naudoja šią idėją. TOCA 2 siūlo gan įdomią ir kartu elementarią siužetinę liniją, kurioje mums vėl tenka jauno lenktynininko dalia. Herojus turi išsikovoti garbę bei gero lenktynininko vardą dalyvaudamas įvairiuose automobilių čempionatuose ir vieną po kito šluodamas prizus bei džiugindamas savo savininką vis aukštesniais karjeros laiptais. Maloniausia detalė ta, kad visi tarpusavio pokalbiai su šefu pateikti video formatu ir juos išties vienas malonumas

žiūrėti. Prieš pradedant vieną iš čempionatų, savininkas, kaip ir pridera tikram viršininkui, kiekvieną kartą iškels jums keletą tikslų. Žinoma, jie beveik nesiskirs, tiesiog jums teks arba laimėti atitinkamą pinigų sumą, arba užimti savininko norimą galutinę vietą čempionate.

Vienas iš pagrindinių saldainiukų žaidime yra automobiliai. Jų įvairovė išties milžiniška. Kiekvienas sukurtas beveik idealiai bei grafiškai maksimaliai nušlifuotas. Nei viename modelyje nesimato nelygumų ar aštrių kampų, viskas nuglotninta ir nupoliruota. Žinoma, svarbiausia, kad visi automobiliai interaktyvūs bei deformuojasi. Krenta kai kurios jų detalės, dūžta stiklai, deformuojasi bei linksta paviršius, o nuo stipresnio kontakto netgi nukrenta ratai, o tai reiškia lenktynių pabaigą.

Pats lenktynių veiksmas yra šiek tiek sudėtingas, kadangi čempionatai dažnai keičiasi ir sunku vis priprasti prie naujų trasų, automobilių tipų ir jų valdymo. NASCAR, Rally, Formula One... dažnai kaitaliotis tarp tokių „ratų“ iš tiesų yra komplikuota ir sunku priprasti prie dažnų naujovių bei tenka dažnai kartoti lenktynes, kol pripranti prie valdymo ypatybių. Bet tai tik prailgina žaidimą, tad nusivilti neturėtumėte.



TOCA 2 siūlo ne tik vieno žaidėjo režimą bet ir multiplayer bei Xbox live nuotykius. Deja, į Live tinklą pakliūti mums dar per didelė prabanga, ir juo neteks pasimėgauti, kad ir kaip būtų gaila. Bet užmiršus Xbox live ir labiau pasinėrus į netinklinius multiplayer nuotykius, galima šią padėtį lengva ištaisyti.

Žaidimo garsas išties pagirtinas. Skamba lengva, atpalaiduojanti muzika, kuri tikrai priverčia pasijusti lyg devintame danguje. Automobilio garsai taip pat neatsilieka. Motorų skleidžiami gaudesiai tiesiog nuostabūs. Kiekvienas motoro garsas atitinka automobilio pasiektą greitį bei padėtį. Grafika taip pat nuostabi. Visos aplinkos glotnios, ryškios, kelio danga nuostabiai blizga nuo saulės spindulių, išraižyta nuo padangų trinties juodais raštais. Mašinų modeliai, kaip minėjau, nuostabūs bei kartais priverčia užmiršti lenktynių įtampą ir žvilgtelti į stulbinantį automobilio grožį.

TOCA 2 išties galima vadinti dideliu automobilių simuliatoriumi, tai byloja ir pats žaidimo pavadinimas. Didelė trasų bei automobilių įvairovė, puikus techninis nušlifavimas bei siužeto subtilybės paverčia jį išties geru žaidimų. Iki tokių meistrų kaip Rallisport Challenge ar CMR 4 jam dar tikrai reikia pasitempti, bet tai nereiškia, kad žaidimas nėra vertas jūsų dėmesio. Vertas ir pasiruošęs pateikti maksimalų lenktynių simuliatorių!

ID

GARSAS 90
Variklio ūžesys smarkiai kelia balą.

MUZIKA 95
Atpalaiduojanti... Nepakartojama...

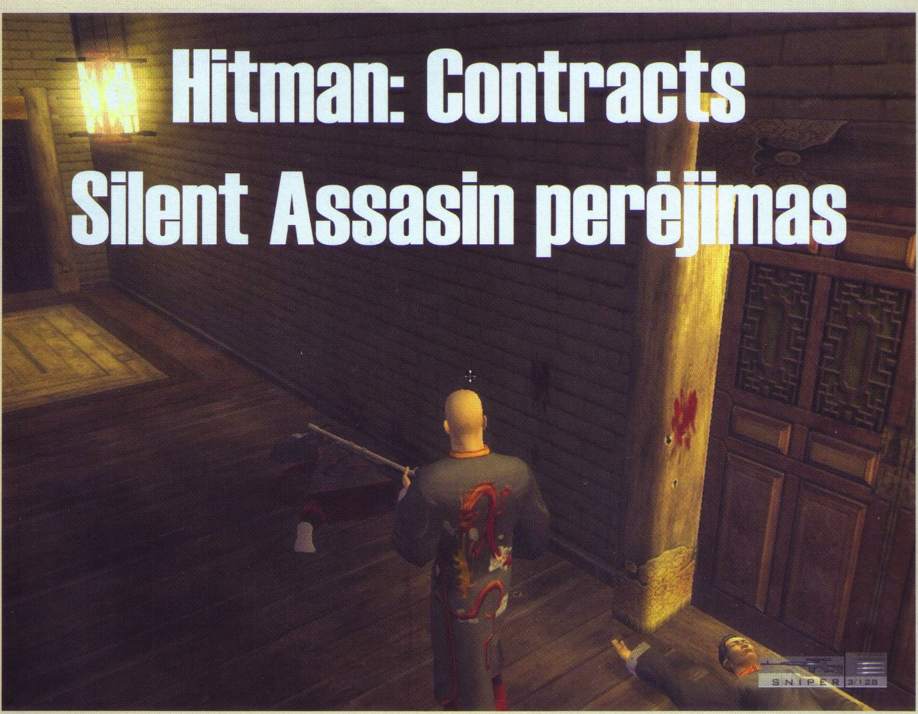
GRAFIKA 90
Puiki, lygi, švelni bei ryški grafika.

VALDYMAS 70
Tikrai sunkoka peršokinėti nuo vieno automobilio čempionato prie kito.

SIUŽETAS 75
Pats paprasčiausias, bet maloniai pateiktas.

Nors žaidimas ir netaps dar vienu metu superhitu, bet gero žaidimo vardo jis išties nusipelnė. **IŠVADA 84**

Hitman: Contracts Silent Assasin perėjimas



Hitman Contracts, kaip ir ankstesniuose žaidmuose, aukščiausias ir sudėtingiausias perėjimo lygis yra vadinamasis Silent Assasin. Įvykdę tokiu būdu misijas gausite naujų ginklų, be to, taip vykdyti misijas išties įdomu ir leidžia nenumesti žaidimo perėjus paprastai, o vis bandyti ir ieškoti kelių. Taigi važiuojam.

1. ASYLUM AFTERMATH

Tikslas: pabėgimas iš izoliatoriaus.
Atlygis už Silent Assassin lygį: dvigubi CZ2000 pistoletai.

Rūsys

Veiksmas prasideda baltame kambaryje, šalia guli lavonas. Tu stovėsi veidu į rytus. Eik prie lavono, paimk mašinos raktelius ir eik pro duris į kitą kambarį ir į gretimą vingiuotą koridorių (sek žemėlapyje rodomą žalią liniją). Visur pilna tavo klonų lavonų. Kai kurie iš jų turi CZ2000 pistoletus, paimk vieną iš jų. Eik vingiuotu koridoriumi į pietus, kol pamatysi duris, atidaryk jas ir eik pro kitas duris. Paruošk švirkštą ir suleisk jį vaikinui, kuris laksto ratais apie tiltelį. Persirenk jo rūbais ir eik tiesiai į inkubatoriaus kambarį. Perbėk šį kambarį, atidaryk kitas duris, skubiai atidaryk duris kairėje.

Šiame mažame koridoriuje yra dvejos durys. Dešinėje visiškai išprotėjęs pacientas kapoja tavo jau negyvą brolį. Kairėje, ant lovos, rasi švirkštų. Tau šioje misijoje bus žymiai lengviau, jei ignoruosi pamišėlį ir eisi tik pro kairias duris ir pasiimsi švirkštus. Grįžk į koridorių, eik į pietus. Atitaryk kitas duris ir eik veidrodiniu koridoriumi.

Kai atidarysi duris šio koridoriaus pabaigoje, pasuk į kairę ir eik iki antrų durų. Tame kambaryje rasi ant stalo šovinių. Kaip tik tuo metu SWAT greito reagavimo būrys šturmuoja pastatą. Eik toliau koridoriumi, kol pamatysi liftą. Iškviesk liftą ir leiskis į pirmą aukštą, tačiau būtinai paslėpk ginklus, nes kitaip pamatę SWAT kariai pradės į tave šaudyti.

Pirmas aukštas

Išeik iš lifto ir eik į kairę, dešinėje pamatysi duris, kurios veda į kambarį, kurio viduryje yra fontanas. Jei pirmame aukšte bandysi bėgioti, tai SWAT gali atkreipti į tave dėmesį. Pasistenk to nedaryti, nebent gerai apsidairyk, ar niekas tavęs nemato. Nesijaudink dėl kamerų, jos nieko nereiškia. Taip pat nesuk galvos dėl daktarų, jie tau nesukels jokių papildomų problemų, be to, juos SWAT taip pat medžioja.

Jei esi kambaryje, kuriame yra fontanas, eik pro atviras duris. Toliau matysi SWAT karius, užėmusius kovinę poziciją. Eik pro juos, atidaryk duris, esančias kairėje pusėje, ir įeik į kambarį. Tame kambaryje pamatysi spirališkai susuktus laiptus. Paruošk švirkštą ir užlipk laiptais į antrą aukštą. Ten rasi SWAT kovotoją. Suleisk jam švirkštą, apsirenk jo drabužiais ir paimk jo ginklą. Taip pat jo gali palaukti, kol nulips į apačią apsižvalgyti, tačiau ilgai nedelsk regzdamas planus, kaip jį pašalinti, nes vienas iš pacientų išsitrauks ginklą ir pradės šaudyti, o atlėkęs SWAT būrys duos pylos ne tik jam, bet ir visiems kitiems pacientams, ne

išimtis esi ir tu. Jei kartais tave pradės įkyriai persekioti kiti pacientai, sušvirkšk jiems vaistų ar tiesiog pakratyk elektrošoku, kurį gali rasti prie eliminuotų daktarų. Jei atliksi šį veiksmą, įkyruoliai tikrai paliks tave ramybėje :). Tada eik į mažą verandą, atidaryk stiklines duris į lauką ir pažiūrėk žemyn. Apačioje pamatysi SWAT karį ir šalia jo juodą nužudyto profesoriaus sedaną. Lipk žemyn ir eik prie mašinos. Lipk į ją ir lėk iš ligoninės.

Misija įvykdyta

2. THE MEAT KING'S PARTY

Tikslai: nužudyti „Mėsos karalių" Champbell Sturock.

Nužudyti advokatą Andrei Puscus.

Išgelbėti kliento dukrą.

Pabėgti iš teritorijos.

Atlygis už Silent Assassin lygį: dvigubi Uzi automatai.

Rasti merginą

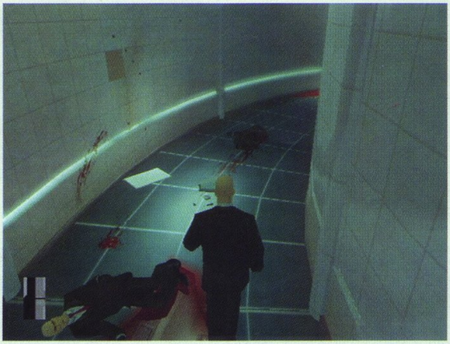
Veiksmas prasideda sunkvežimio šaldytuve, veidu į šiaurę. Šalia tavęs guli mėsininkas, kuris visai neseniai prarado sąmonę, tikriausiai tu prisidėjai prie to :). Apsirenk jo drabužiais ir eik iš sunkvežimio. Tik nepamiršk uždaryti sunkvežimio durų, paspausk raudoną mygtuką ant sunkvežimio šono. Jei neuždarysi šių durų, atsigavęs mėsininkas nuskubės skųstis vakarėlio apsauginiams, tai tikrai nebūtų tau į naudą. Išmesk visus ginklus ant žemės, gali sau pasilikti tik švirkštą, mėsininko kablį, smaugimo virvelę ir visus kitus niekučius, su kuriais nieko negali sužeisti. Mes naudosime savo misijoje virtuvinį peilį, mėsos kapoklę ar... Kas tau asmeniškai labiau patinka.

Bėk į šiaurę, pasuk du kartus į dešinę, kol pasieksi vakarėlio įėjimą. Apsauginis sustabdys tave ir apžiūrės, ar nesineši su savimi jokių ginklų.

Ieik į pastatą ir eik tiesiai į sektorių A. Įėjęs pro duris pamatysi laiptus. Užlipk jais ir pasuk į kairę. Eik pro duris, pasuk į kairę ir eik pro kitas dvejas duris. Čia Sturrock brolis Malcolm laiko pagrobęs merginą. Palauk, kol jis išeis iš kambario, tada bėk pro duris į kambarį dešinėje. Paimk nukirstą merginos ranką ir pasislėpk už kartoninių dėžių. Palauk, kol Malcolm įeis į kambarį ir prieis prie „altoriaus". Sėlink iš kambario, bet jei tave pamatys, gali jį nužudyti. Tačiau geriau išsėlink arba bėk kaip gali greičiau, nes jis gali tave pribaigti mėsos kapokle.

Užmušti advokatą

Grįžk prie laiptų, kuriais užlipai. Nulipk ir pasisuk į kairę. Ieik pro tas duris, prie kurių stovi apsauginis. Ieik pro duris, esančias kairėje, po to eik vėl pro duris kairėje. Turėtum būti persirengimo kambaryje. Radęs ten raudonus padavėjo rūbus, persirenk jais. Jei prie šių rūbų sėdi padavėjas, tai palauk, kol ateis mergina ir pradės jam šokti, ir kol jis bus užsiėmęs, prisėlink prie rūbų ir persirenk jais. Išeik iš šio kambario pro kitas duris nei atėjai. Įsidėmėk šią vietą, nes turėsi čia grįžti. Ieik į pastatą pro kitas duris, esančias tavo dešinėje. Pateksi į virtuvę. Išklausyk virėjo nurodymų. Eik iš virtuvės ir pasuk į kairę, atidaręs duris vėl pasuk į kairę. Priėjęs prie apsauginių, eik į vidų. Pasuk į dešinę ir prieik prie baro. Ten pamatysi pypkes, paimk vieną ir atsisukęs į priešingą sieną eik tiesiai, kur stovi du apsauginiai. Ten yra tavo taikinys, advokatas. Duok jam pypkę ir kai jis praras sąmonę, paimk iš jo pistoletą su duslintuvu ir pašalink advokatą, arba tu gali jį eliminuoti neduodamas pypkės, tiesiog išsitrauk mėsininko kablį, arba jei paėmei peilį iš virtuvės, tai pasinaudok juo. Apsauginiai tavęs neišgirs, nes garsiai groja muzika.



Užmušti Sturrock, mėsos karalių, ir pabėgti

Grįžk atgal į persirengimo kambarį ir vėl persirenk mėsininko rūbais. Eik į virtuvę ir palauk, kol virėjas paruoš vištieną. Paimk lėkštę ir eik tiesiai pro tas duris, prieš kurias įėjai iš stovėjimo aikštelės pusės. Be to, prieš tai išmesk visus ginklus, netgi mėsininko kablį. Pasuk į kairę ir eik visada tiesiai, eik pro vienerias duris, nulipk laiptukais ir eik tiesiai, pasuk į dešinę, eik į koridoriaus pabaigą, vėl pasuk į dešinę. Eik tiesiai ir pasuk į dešinę, pamatysi laiptukus, užlipk jais į viršų. Apsauginis patikrins, ar neturi ginklų, jei nieko neturi, jis tave paliks ramybėje. Pasuk į dešinę ir eik pro duris į kambarį. Už stiklo sienoje matysi savo taikinį su dviem merginomis. Ieik į tą kambarį ir eik tiesiai pro kitas duris, kol kas palikdamas taikinį ramybėje. Kitame kambaryje minkštasuolyje pamatysi įsmeigtą virtuvinį peilį. Paimk jį. Nesijaudink dėl apsauginio tame pačiame kambaryje. Grįžk į tą kambarį, kur yra tavo taikinys. Priešais taikinio lovą matysi raudoną mygtuką, paspaudus šį mygtuką nusileidžia užuolaidos. Jei pamirši jas nuleisti, apsauginiai pamatys tavo vykdomą egzekuciją. Palauk, kol Sturrock išvarys merginas ir paduok jam lėkštę. Panaudok peilį ir pribaik mėsos karalių. Jei per ilgai uždelsei ir Sturrock suvalgęs mėsą vėl pasikvietė merginas, pasiimk lėkštę, išmesk peilį ir vėl atnešk jam mėsos. Kai pribaigsi jį, grįžk į stovėjimo aikštelę už virtuvės, kur stovi du sunkvežimiai. Prieik prie sunkvežimio vairuotojo durelių.

Misija baigta.

3. THE BJARKHOV BOMB

Tikslai:

Nužudyti Fabianą Fuchsą.

Nužudyti Kapitoną Jarkhovą.

Sunaikinti Dirty Bomb Production pajėgas.

Pabėgti su krovininiu lėktuvu.

Atlygis už Silent Assassin lygį: dvigubi Silverballer pistoletai su duslintuvu.

Pašalinti Fabianą Fuchsą

Pradėsi šią misiją lėktuve, veidu į vakarus. Civilis ateis į lėktuvą paimti dėžės su maistu. Paruošk švirkštą, ir kai civilis paims dėžę, lėk prie jo ir suleisk jam švirkštą. Nutempk jo kūną ten, kur tu pradėjai šią misiją. Persirenk jo drabužiais ir paimk vieną dėžę. Išėjęs iš lėktuvo pasuk į dešinę ir eik prie to pastato, kur matai plazdenant žalią vėliavą su raudonu

ir baltu brūkšniais.

Patarčiau tau įeiti į šį pastatą pro galines duris, nes tada tikrai nesukelsi apsauginiams jokio įtarimo. Kai įeisi į virtuvę, gali išmesti dėžę. Pakalbėk su virėju apie tolimesnę šios misijos eigą. Pačiame virtuvės kampe rasi vidurius laisvinančių vaistų. Pripilk jų į netoliese verdantį maistą ir eik į tualetą. Fabian Fuchs, paragavęs šio „paskaninto" patiekalo, ilgai nelaukęs patrauks į tualetą išsilengvinti. Kai jis jau tupės ir darys tai, ko ir atėjo, pašalink jį. Na, tikrai ne pats geriausias metas mirti, bet tokia tavo misija :). Jei tu į tualetą įeisi, kai Fabian Fuchs jau ten, tave sustabdys apsauginis, ir negalėsi įeiti.

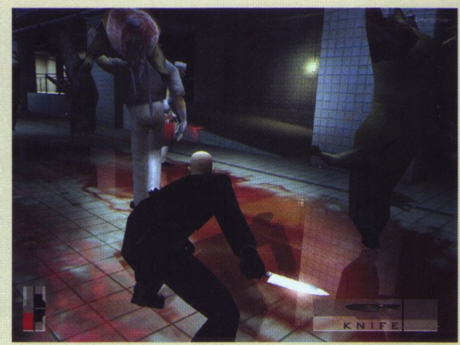
Nužudęs Fabian Fuchs apsirenk jo drabužiais ir eik iš tualeto. Išėjęs sutiksi apsauginį, persimesi keliais žodžiais ir sek jam iš paskos. Tai labai ilga ir nuobodi kelionė. Kai prieisit traukinį (jei taip jį būtų galima pavadinti), įlipk ir paspausk mygtuką.

Nužudyti Kapitoną Jarkhovą

Kai privažiuosi tunelio pabaigą, išlipk iš traukinio ir eik į pietus, kol pamatysi laivą. Prieik prie apsauginių, kurie saugo įėjimą į laivą. Čia įsiterps trumpas filmukas, kur apsauginis praneša, kad Commander Bjarkhov tavęs jau laukia. Kai įeisi į laivą, eik iki antrų durų dešinėje ir įeik pro jas. Užlipk aukštyn laiptais, įeik į kambarį, pereik jį ir vėl išeik iš jo. Lauke tave pasitiks du apsauginiai, kad patikrintų, ar nesineši su savimi ginklų. Jei tu jų neišmetei, nieko tokio, apsauginis juos konfiskuos ir praleis toliau. Tik nesugalvok pajudėti tuo metu, kai tave kraustys, nes jis iškart pradės į tave šaudyti. Eik toliau, kol dešinėje pamatysi duris. Kai įeisi į vidų, įsiterps trumpas filmukas. Kai Commander Bjarkhov eis įsipilti degtinės, truputėlį palauk, kol prieis prie staliuko ir dar kartą atsisuks į tave. Kai jis nusisuks, išsitrauk smaugimo virvelę, prisėlink ir pašalink jį. Nepamiršk nuo stalo paimti raktą ir ginklą su duslintuvu. Išeik pro kitas duris nei atėjai, kad nesukeltum įtarimo. Prie pat laivo išėjimo rasi kitas duris. Už jų stovi trys apsauginiai, o dar už jų esančiame kambaryje yra bombos, kurių kaip tik tau reikėtų, kad nuskandintum povandeninį laivą. Tačiau aš nepatarčiau tau ten eiti, nes apsauginiai labai įtarūs ir greitai gali paskelbti pavojų.

Susprogdinti povandeninį laivą

Šiam darbeliui tau prireiks kelių bombų, tačiau jas rasi kitur. Jos yra pačiame povandeniniame laive. Tačiau jei nori į jį patekti, turi dėvėti antiradioaktyvų kostiumą, nes kitaip gali mirti. Jei nenori, kad taip nutiktų, išėjęs iš laivo, kur nužudei Kapitoną Bjarkhovą, pasitikrink savo žemėlapį ir eik į patį tolimiausią didelį pastatą, esantį vakaruose. Kai įeisi į šį pastatą, iškart pasuk į dešinę ir eik į pirmą kabiną. Joje rasi antiradioaktyvų kostiumą. Apsirenk jį ir eik prie povandeninio laivo. Nesijaudink dėl sargybinių, jie tavęs su šiuo kostiumu tikrai neatpažins. Kai įeisi į laivo vidų, pasuk į dešinę ir eik į laivo galą. Ten rasi tris bombas, valdomas nuotoliniu pulteliu. Paimk jas ir eik iš šio laivo. Išėjęs pasuk į kairę ir priėjęs lieptelio pabaigą nulipk kopėčiomis ant ledo lyties. Išdėliok bombas aplink laivą ir grįžk prie kopėčių, kuriomis nulipai. Jei ant lieptelio stovi apsauginis ir tau neleidžia užlipti, tai atsitrauk toliau ir palauk, kol jis nueis. Tada užlipk ant lieptelio, vėl grįžk į tą pastatą, kur persirengei šiuo kostiumu, ir vėl pasikeisk drabužius į ankstesnius. Jei nepersirengtum drabužių ir kareiviai pamatytų tave lekiantį į lėktuvą su antiradioaktyviu kostiumu, tikriausiai pamanytų, kad tai niekuo geru nekvepia :). Išeik iš pastato ir detonuok bombas. Įsiterps filmukas, kuris vaizdžiai parodo, kaip susprogінėja laivas. Grįžk prie traukinio ir persikelk į kitą tunelio pusę. Eik į lėktuvo vidų, prie kopėtėlių. Tau parodys baigiamąjį misijos filmuką.



4. BELDINGFORD MANOR

Tikslai:

Pašalinti Lordą Vinstoną Beldingfordą.

Pašalinti Alisteirą Beldingfordą.

Išgelbėti Žiles Northcotą.

Pabėgti iš Beldingfordo.

Atlygis už Silent Assassin lygį: dvigubi Magnum 500 pistoletai.

Tai yra klaidų ir bandymų lygis, kol išmoksi įvairių sargybinių ir taikinių vaikščiojimo maršrutus, nes svarbiausia laiku būti arba laiku nebūti tam tikroje vietoje.

Pro labirintą

Nuo pradinės pozicijos apsisuk ir bėk laiptais pro mažas duris. Šiek tiek nusėlink laiptais žemyn. Bus du sargybiniai, kalbantys apie Žiles ir apie medžioklę. Po to vienas sargybinis nueis į pietus, o kitas į rytus. Visada sėlink, nes kitaip sargybiniai tikrai tave pastebės.

Sek paskui sargybinį, einantį į pietus, tada, kai jis pasuks į vakarus, toliau eik į pietus iki medžio ir pasuk į kairę. Nueik iki Šiaurinių labirinto durų. Per labirintą nesunkiai praeisi naudodamasis žemėlapiu.

Pačioje šios vietovės pabaigoje ant žemės yra anga. Išok į ją ir pateksi į Beldingfordo dvaro rūsį. Eik koridoriumi pro karstą iki durų. Pažiūrėk pro skylutę ir palauk, kol sargybinis nueis iš dešinės iki tolimesnių durų. Išlindęs sek jį iki kito kambario. Kai jis sustos pasižiūrėti į kambarį su viskio statine, laikas durti švirkštu. Nutempk jo kūną į rūsį, o pats persirenk sargybinio drabužiais. Jie nėra labai būtini, tačiau saugumo jausmas didesnis.

Jei Lordas Alisteiras užsakė viskio prieš tai, kai rūsio apsauginis pateko į vyno rūsį, tada liokajus jau yra pakeliui į rūsį paimti viskio. Tiesiog palaukite, kol sargybinis ateis jūsų link, palikite rūsį ir pakartokite sargybą. Jei išeisite dabar, liokajus jus pastebės.

Vinstono nužudymas

Iš vyno rūsio keliauk į šiaurę, tada kairėn, tada durų link, pro kurias sargybinis įėjo į rūsį. Palauk ant nusėdusių laiptelių ir stebėk sargybinį lauke, kuris patruliuoja aplink būdas. Nuėjęs į pietus jis pažiūrės į mažus laiptus, tada eik į vakarus.

Prasėlink pro būdas į vakarus, pasuk kairėn ir eik prie tų mažų laiptukų. Pro duris pasuk kairėn ir eik į rytus. Turėtum rasti

kopėčias dvaro pusėje, virš kurių palikti atverti antro aukšto langai.

Atsidūręs antrojo aukšto kambaryje paimk nuodus nuo stalo ir eik durų link. Kirsk mažą koridorių dušo kambario link, kur yra tarnaitė. Eik tiesiai per dušo kambarį į veidrodinių durų atskirtą slaptą koridorių rytinėje sienoje.

Lipk laiptais slaptame S formos koridoriuje ir sustok prie durų. Pasižiūrėk pro skylutę ir palauk, kol įsižiebs šviesa kitame kambaryje, tada pasirodys Lordas Vinstonas. Įsėlink į jo lovos pusę ir įpilk nuodų į pieną. Tada sėlink prie durų, pro kurias Lordas išėjo iš kambario. Atvėręs duris iškart suk dešinėn ir eik pro slaptą praėjimą knygų lentynoje. Uždaryk duris ir eik kopėčių į trečią aukštą link. Turi tai įvykdyti, kol negrįš Vinstonas.

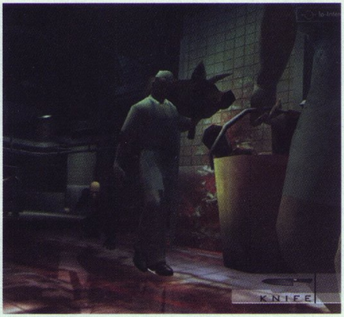
Alisteiro nužudymas

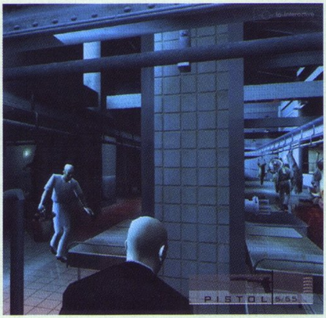
Laikas girtuokliui Alisteirui. Iš trečiojo aukšto eik pro vienintelės duris šiaurėje ir toliau, kol pasieksi spiralinius laiptus. Nusileidęs eik pro pirmas duris. Pradėk sėlinti, nes šalia kambaryje miega medžioklės svečias. Persirenk į medžiotojo rūbus ir pasiimk jo šautuvą, tik jo neištrauk.

Grįžk prie spiralinių laiptų ir eik jais iki pirmojo aukšto. Eik kiek kairėn, iki dvigubų durų pietvakariniame kampe. Pro jas eik kairėn ir toliau pro dvigubas duris. Vėl suk kairėn ir pro duris tiesiai į rytus iki spiralinių laiptų, vedančių į rūsį. Leiskis į rūsį ir prieik prie viskio statinės. Užnuodyk viskio statinę. Alisteiras pakartos viskio užsakymą ir jam bus galas.

Žiles Northcoto gelbėjimas

Iš rūsio grįžk spiraliniais laiptais atgal pro pirmojo aukšto duris. Eik tiesiai pro kitas dvigubas duris į vakarus, tada kairėn ir pro pagrindinį dvaro įėjimą. Lauke eik į pietvakarius takelio link. Takeliu eik į vakarus ir laikykis dešinėje, kad nepriartėtum prie sargybinių. Reikia patekti į arklides, kurios yra kalvos apačioje. Į jas reikia patekti pro galinį įėjimą. Eik tiesiai





palei pietinę arklidžių pusę, kol pasieksi galines duris vakaruose. Čia turėtų kaboti palydovinė antena. Eik į rytus pro dvigubas duris ir pro pirmąsias duris kairėje. Eik prie herbicidų skardinės ir paimk ją, tada apsisuk ir lauk, kol arklidžių prižiūrėtojas įeis į kambarį.

Atėjus arklidžių berniukui ir palikus kambarį, sek jį iki pirmojo kambario, kuriame buvai. Kai berniukas užlips laiptais, eik prie vandens ir užnuodyk jį. Tada išmesk herbicidų skardinę ir grįžk prie palydovinės antenos. Įsitikink, kad nėra patruliuojančių sargybinių, tada nuardyk palydovinę anteną. Grįžk vidun, praeik pro tris sargybinius, tada nueik į kambarį, iš kurio jie išėjo, ir pasiimk arklidžių raktą nuo sienos.

Grįžk į kambarį, tada pasuk dešinėn ir eik į rytus. Praėjęs kopėčias kambario centre, suk vėl kairėn, atidaryk duris ir eik link arklidžių. Išlaisvink Žiles, ir po scenos lėtai eik prie išėjimo taško, nuolat vengdamas sargybinių.

Misija baigta.

5. RENDEZVOUS IN ROTTERDAM

Tikslai:

Nužudyti Klaasą Tellerį.
Nužudyti Rutgertą Van Leuveną.
Gauti nuotraukas.
Pabėgti.

Atlygis už Silent Assassin lygį: dvigubi nupjautvamzdžiai šautuvai.

Tapk reporteriu

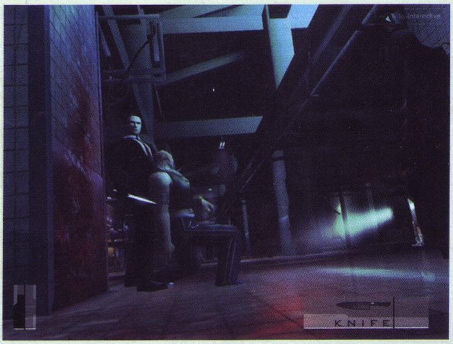
Pradedi lygį žiūrėdamas į vakarus pro langą. Eik pro duris tavo dešinėje, tada pro kitas duris tiesiai, galiausiai nusileisk laiptais ir į gatvę. Čia suk dešinėn ir bėk į šiaurės vakarus mažos gatvelės už baikerių teritorijos link. Kitoje gatvelės pusėje rūko reporteris, prie jo prisėlink ir suleisk švirkštą. Kūno judinti nereikia, turi spėti grįžti kol jis atsibus iš miego. Pasiimk jo drabužius, voką su pinigais, išmesk ginklus ir eik į pietus. Atvyksi prie vartų, turi palaukti kol išlįs sargybinis. Tada eik į šiaurės rytus, įėjimo į baikerių klubą link. Eik pro dvigubas duris, tada pro aukščiausiai viršuje esančias duris dešinėje sienoje. Prieik prie barmeno ir pakalbėk su juo.

Užmušti lyderį

Barmenas nuves tave į Rutgerto ofisą. Pasilikęs sek Van leuveną iki jo seifo ir palauk, kol jį atidarys ir paims nuotraukas. Kai tik jis nueis uždaryti seifo, pasmauk jį styga ir jei nori, paimk jo ginklą. Paimk nuotraukas nuo grindų ir grįžk laiptais žemyn tuo pat keliu, kaip atėjai. Pasiekęs pirmą aukštą, neik pro dvigubas duris, o lipk dar žemyn, iki rūsio.

Užmušti įkaitą ir pabėgti

Čia patruliuos sargybiniai, tad būk atsargus. Nusileidęs eik kairėn aplink kampą su koridoriumi. Kitas taikinys yra už paskutinių durų kairėje koridoriaus pusėje. Atsidūręs reikiamame kambaryje, būtinai uždaryk už savęs duris. Paimk peilį nuo stalo ir pribaik taikinį. Išmetęs peilį grįžk pro pirmą aukštą į barą ir prie palikto be sąmonės reporterio. Nesusimauk, jei baisusis durų apsauginis norės vėl pasičiupinėti, tiesiog ramiai palauk, kol jis baigs. Praeik pro reporterį ir eik šiaurėn, kol pasieksi lygio pabaigą.



PATARIMAI PS2 KODAI

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT (PSONE)

Options ekrane kaip vardą veskite:
visi automobiliai ir standartinės trasos — SPOILT;
papildomi kameros vaizdai — SEEALL.
Niekada nedūžtate — loading ekrane spauskite Up, Down, Up, Left, Right.
Pasirinkę žaidimo opcijas, spauskite Start pradėti lenktynėms, tada prieš pasirodant Loading ekranui, laikykite nurodytą kombinaciją, kol Loading ekranas dings ir gausite šiuos efektus:
arklio galios padidėjimas — Left + Square + Circle;
daužyti kitus automobilius — Start + Select + R1 + L2;
sunkus automobilis — Select + Square + X;
policija su nauju akcentu — Up + R1 + L2;
lėtas režimas — Up + X + Triangle.

Papildomos trasos
Veskite vardus options ekrane ir pasirinkite single race lenktynes atitinkamoje trasoje.
The Room (žaislinių automobilių trasa) — PLAYTM
Caverns (pogrindinė trasa) — XCAV8
AutoCross (kanjonas) — XCNTRY
SpaceRace (kosminė stotis) — MNBEAM
Scorpio-7 (po vandeniu) — GLDFSH
Empire City bonus trasa — MCITYZ

Papildomi automobiliai:
Veskite vardus options ekrane ir pasirinkite single race su atitinkamu automobiliu.
Jaguar XJR — 15 1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR — AMGMRC
El Nino — ROCKET

DUK

Ar rubrikoje GameDUK rašysite ir apie senesnes konsoles, kaip Sega Dreamcast ir pan.?
Denisas, Klaipėda
Prioritetas visada yra ir bus PlayStation konsolėms, tačiau jei liks vietos, bandysime atsakyti ir į klausimus apie senesnių konsolių žaidimus.

Ar tiks prie Game Boy Advance Game Boy camera ir printer? Ar šiuos priedus galima nusipirkti Lietuvoje, jei taip, kiek kainuoja? Ar galėsite sukurti rubriką savo žurnale apie konsoles, kurios dabar neparduodamos ir užmirštos?
Denisas, Klaipėda
Apie šiuos priedus Lietuvoje neteko girdėti. Atskiros rubrikos konsolėms, ko gero, kol kas nekursime, tačiau vis užsiminsime istorijos skyrelyje.

Ar galima kur nors išsinuomoti PS2 žaidimų Lietuvoje?
Mindaugas, Panevėžys.
Vilniuje tokias paslaugas teikia GPX parduotuvė.

Ar realu rasti tokį darbą, kur bandai kompiuterinius žaidimus ir juos vertini?
Mindaugas, Panevėžys
O tai ką mes veikiam? ;) Pasaulyje taip pat populiarus yra ir beta testuotojų darbas, kur turi pražaisti nebaigtą žaidimą, jį vertinti ir išsakyti kūrėjams klaidas. Dažnai skelbiami konkursai beta testavimui, reikia sekti įvairių kūrėjų informaciją.

Ar yra gerų strateginių žaidimų PS2 konsolėms? Kokių?
Tauras
Tikrai kokybiškų nėra Greitai Atari turėtų išleisti porą išties populiarių ir gerų stalo strateginių žaidimų Risk ir Axies and Allies, tik neaišku, kaip jie atrodys perkelti į PS2.

Kodėl žurnale rašėte, kad Final Fantasy XII paskutinis PS2 konsolėje?
Tomas, Šiauliai
Na, Final Fantasy XII iš tiesų kūrėjų paskelbtas kaip paskutinis serijos žaidimas PS2 konsolei, kita serija jau kuriama naujosios kartos sistemai (reikia tikėtis, ja taps PlayStation 3).

Ar po PlayStation 3 pasirodymo dar ilgai bus kuriami žaidimai PS2, ar jį ištiks PSone likimas?
Audrius
Manome, kad taip. Kai kurios stambios kompanijos iš tiesų pripažįsta, kad suklydo taip greitai nutraukdamos paramą PSone konsolei ir taip prarado didžiulius kiekius potencialių pirkėjų. Tikėkimės, su PS2 taip nebus, kad ir koks nuostabus tas PlayStation 3 bebūtų, kai pasirodys.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES (PSONE)

Game Options ekrane pasirinkite User Name ir veskite kodus kaip žaidėjo vardą:
policijos automobiliai — Nfs Pd
Sraigtasparnis — Whirly
Phantom automobilis — Flash
Titan automobilis — Hotrod

BREATH OF FIRE IV (PSONE)

Formulės šarvų kalimui:
Sulinkęs sraigtas / sulinkęs sraigtas/ geležies skiautės - Lengvi šarvai
Sulinkęs sraigtas / geležies skiautės / geležies skiautės - Sunkūs šarvai
Sulinkęs sraigtas / sulinkęs sraigtas / sulinkęs sraigtas - Žaibas
Sulinkęs sraigtas / geležies skiautės / stiklo šukė - Stambūs šarvai
Sulinkęs sraigtas / purvinas filtras / stiklo šukė - Gyvsidabris
Purvinas filtras / geležies skiautės / sudegintas kaištis - Busteris
Stiklo šukė / stiklo šukė / stiklo šukė - Psichometras
Geležies skiautės / geležies skiautės / geležies skiautės - Mitrilo apranga

Lengvi pinigai, 1-as metodas:
Tiesiog nueikite prie obuolių medžio ir prisikraukite 99 obuolius, tada eikite prie artimiausios parduotuvės ir parduokite juos po 10 Z už vienetą. Turėsite 990 Z. Žaidimo pradžioje tai apsimoka, vėliau nebe.

Lengvi pinigai, 2-as metodas:
Eikite į salą į pietus nuo Lyp, ten yra Moza augalas, nuo kurio galite nupjauti Moza žolę. Prisikraukite 99 ir parduokite po 50 Z už vienetą — turėsite beveik 5000 Z.

Gauti Zenių
Su Ryu kardo mostu trankykite NPC veikėjus ir galiausiai jie duos jums šiek tiek zenių.

NBA LIVE 2001 (PSONE/PS2)

Padidinti Super Star statistikas
Pagrindiniame meniu spauskite apskritimą ir įjunkite aktyvų meniu. Pasirinkite Roster, tada Edit Player. Super Star žaidėjas pasirodys, jei Create A Player sąraše nėra įrašų. Spauskite R2, kad padidintumėte žaidėjo statistikas Edit Player ekrane. Kad pasirinktumėte kitą žaidėją, spauskite L2 ir grįžkite į Create A Player sąrašą. Tada spauskite Start ir pakeiskite į kitą žaidėją.

Stiprus perdavimas
Spauskite L2 + X vienas-prieš-vieną režime, kad greitai perduotumėte kamuolį savo priešininkui.

Perdavimas tarp kojų
Spauskite R2 + X vienas-prieš-vieną režime, kad perduotumėte kamuolį priešininkui tarp kojų.

Svyruojantis perdavimas
Spauskite R1 + X vienas-prieš-vieną režime, kad perduotumėte kamuolį svyruojant priešininkui.

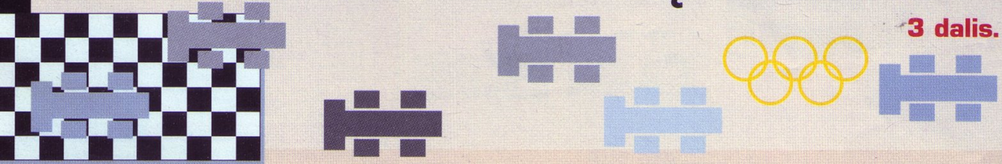
COLIN MCRAE RALLY 04 (PS2)

Veskite kodus Code Entry ekrane Secrets dalyje. Šiems kodams reikia master ar bonus kodo, kuris veiks tik su tam tikrais diskais.

Bonus Kodas 76538
Group B režimas ir automobiliai: RTNITJ

Bonus Kodas 34674
Visi bonus automobiliai — ZCNGMW
Expert režimas — IRZQNT
Veidrodinės trasos — FEQRJV
Visos trasos — HCHSFD

VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

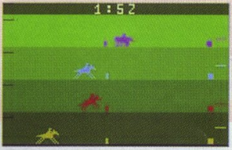


3 dalis.

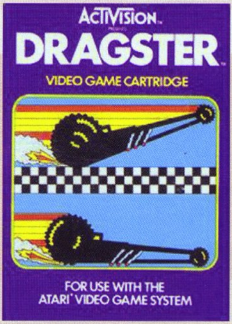
Sveiki atvykę į 1980-uosius! Maskvoje skraido olimpiniai meškučiai, visi džiaugiamės socializmo šlove ir komunizmo rytojumi, o už geležinės sienos po truputį auga žaidimų rinka ir bėgėjasi jų populiarumas. Tęsiame vairavimo žaidimų istoriją.

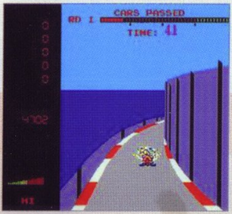
1980

Šiais metais televizoriuose prasidėjo vairavimas... arkliais. *Atari* platformai buvo išleistas arklių jojimo varžybų žaidimas *Steeplechase*. Iki keturių žaidėjų galėjo varžytis lenktynėse nustatytais greičiais ir šokinėti per įvairių aukščių barjerus. Primityvi grafika ir garso efektai, monotoniškas „geimplėjus" ir greičio valdymo nebuvimas kenkė žaidimo ilgaamžiškumui, tačiau tai buvo gan įdomus iššūkis vienu metu sekti arklį, aukščio derinimo stulpelį ir kliūčių pilną trasą.

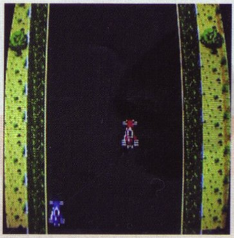


Kitas *Atari* video sistemai išleistas žaidimas buvo grynakraujis *drag*'as. Įsėdę į ilguosius kartingus du žaidėjai galėjo varžytis, kuris greičiau pravažiuos tiesiąją, o pralėkus greičiau nei per šešias sekundes buvo suteikiama teisė pakliūti į *World Class Dragster* klubą.

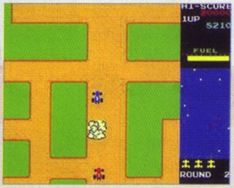




Arkadose šiais metais pasirodė trys Formulės 1 žaidimai — *Monaco GP*, *Pro Monaco GP* ir *Monte Carlo*. *Monaco GP* ir *Pro Monaco GP* žaidėjas kovojo su laiku ir turėjo kuo greičiau pravažiuoti trasą. Važiuodamas *Monaco GP* žaidėjas rinko taškus: po 8 per sekundę už pirmos pavaros greitį, po 25 už antros pavaros greitį. *Monte Carlo* veikė panašiai, tik čia tikslas buvo kuo geriau įveikti kuo sudėtingesnę ir iš daugiau suktų posūkių sudarytą trasą.



Arkadose pasirodė ir *Rally-X*, tapęs žymus savo juokinga kovos su priešais metodika. Viskas kaip *Pac-Man'e*: su ralio mašinyte važinėjama labirintais, renkamos vėliavėlės ir bėgiojama nuo persekiojančių mašinyčių. Kad sustabdytų priešą, žaidėjo automobilis išmeta dujas, kurios apsvaigina. Žaidimas buvo be galo sunkus įveikti, buvo galima žūti netgi *bonus* lygiuose.

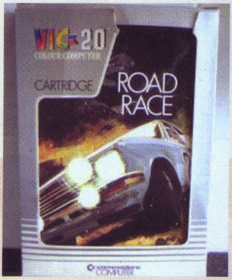


Japonijoje taip pat buvo pasirodžiusi lenktynių arkada skambiu pavadinimu *Mad Aliens*, kurioje žaidėjai automobiliais dieną naktį vaikėsi išprotėjusius ateivius.

1981

Gimė vienas pirmųjų kompiuterių *Commodore VIC-20*. „Draugiškojo" kompiuterio gimimą lydėjo ir vienas lenktyninis žaidimas — tas pats žymusis *Road Race*.

Išgyventi bandanti *Bally Professional Arcade* pasipildė *Grand Prix/Demolition Derby* -



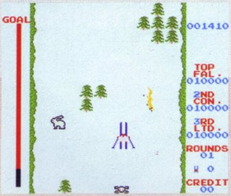
lenktynių žaidimu „du viename“. *Gran Prix* buvo greitos lenktynės trijose trasose, jose galėjo kautis iki keturių žaidėjų ir lenktyniauti net iki 99 ratų. *Demolition Derby*, kaip galima spręsti iš pavadinimo, buvo daužymosi žaidimas, kur vėl keturi žaidėjai galėjo trankyti priešininkus ir išmesti iš varžybų. Jei žaisdavo mažiau nei keturi žaidėjai, kompiuteris valdydavo likusias mašinas.

Arkadose prasidėjo plaukiojimo varžybos. Žaidime *River Patrol* buvo valdoma tropikų miškais lekianti valtis. Reikėjo vengti uolų bei krokodilų. Be to, teko rungtis su srove, plaukiant prieš ją spausti akseleratorių. Tačiau ne per stipriai, nes jam sprogus valtelė skęsdavo. Žaidimo tikslas buvo išgelbėti skęstančius žmones, kurie vis pasirodydavo upėje. *River Patrol* taip pat buvo perdarytas į kitą žaidimą, *Silver Land*, kuriame valtį pakeitė slidininkas, uolas — medžiai, krokodilus — lapės ir kiti žvėrys, o gelbėti reikėjo ne žmones, o zuikius :).

Buvo išleistas ir *Rally-X* tęsinys, pavadinimu *New Rally-X*. Žaidimo pavadinimas drąsiai galėjo skambėti „Švelnesnis *Rally-X*“, nes „geimplėjus“ ir grafika liko tokie patys, o priešų automobiliai buvo susilpninti ir taip žaidimas buvo malonesnis. Be to, atsirado laimingų vėliavų, kuriuos duodavo papildomų degalų taškų.

Šie metai tapo labai svarbūs greitosioms lenktynėms, mat arkadose pasirodęs žaidimas *Turbo* smarkiai pakėlė kokybės ir tikroviškumo kartelę. Dar daugiau, *Turbo* daugelio yra laikomas pirmų tikrovišku lenktynių žaidimu. Įrengtas su vairu, pedalu, dviejų greičių pavaros perjungėju ir giliai kaukiančiu varikliu, žaidimas lenktynes vaizduoja iš už automobilio nugaros, trečiojo asmens pespektyva, pirmą kartą bandyta *Night Driver* žaidime. Tačiau priešingai nei grubusis *Night Driver*, *Turbo* yra tiesiog nuostabiai gražus ir suteikia žaidėjams teisingą atstumo jausmą bei leidžia pasigrožėti įvairiomis aplinkomis. Žaidėjai lekia tarp spalvingų dangoraižių eilių, palei vandenyną, po kalnus, sniegynus ir kitur. Yra ir nakties trasos. Kad gautų papildomų minučių važiavimui, žaidėjams reikėjo pralenkti 30 automobilių, papildomas sunkumas buvo nuolat aplenkiančios greitosios pagalbos mašinos.

Taip pat 81-aisiais arkadose pasirodė vertikalios lenktynės *Grand Champion* bei lenktynės labirinte *Route 16*.

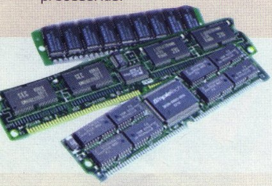


Pirk pigiau!

Bendra UP Group ir parduotuvių tinklo ON–PC akcija!
Naujausių savo mėgiamo žurnalo numerių, kainuojančių net 3 Lt pigiau, ieškok:
Kaune: Žemaičių pl. 25
Savanorių pr.271
Vilniuje: S.Žukausko g. 43-53

ŽODYNAS RAIDĖS R

RAM
Random Access Memory — laikina atmintis kompiuteryje, kurioje saugoma informacija tiesiogiai susijusi su tuo, ką dirba procesorius.



Rating
1994-aisias JAV po konservatyvaus senato „raganų medžioklės", kai videožaidimai buvo apkaltinti dėl kiekvienos jaunimo problemos, videožaidimų pramonė pradėjo taikyti žaidimų amžiaus ir savybių reitingų sistemą. Šiuo metu naudojami du standartai: *ESRB* Šiaurės Amerikoje ir *PEGI* Europoje.

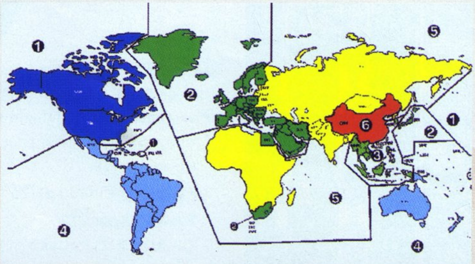
RCA Cord
Standartinis video ir audio informacijos jungimo laidas. Geltonas yra video signalui, raudonas dešiniajam audio, baltas kairiajam audio signalui.

RCP
Reality Co-procesor — *Nintendo 64* širdis, atliekantis visus grafikos ir audio skaičiavimus.

Realtime
Pasakymas „realus laikas" reiškia, kad apibūdinamas veiksmas vyksta iš karto. Beveik visi žaidimai, išskyrus nuotykių, veikia realiu laiku. Kita reikšmė yra žaidimo veiksmo vystymasis nepaisant to, ar jame dalyvauja žaidėjas, ar ne.

Region Coding
DVD grotuvų ir žaidimų konsolių kodavimas, kuris reiškia, kad gaminys apribotas vietinei rinkai. DVD regionų kodai yra šie: 1 —

Šiaurės Amerika; 2 — Japonija, Europa, Pietų Afrika, Vidurio Rytai; 3 — Pietryčių Azija, Rytų Azija; 4 — Australija ir Ramiojo vandenyno teritorijos, Centrinė ir Pietų Amerika; 5 — Rytų Europa, Šiaurės Korėja, Afrika; 6 — Kinija; 7 — rezervuotas; 8 — specialios tarptautinės vietos (lėktuvai, laivai ir kt.)



Render
Kompiuterio vaizdo kūrimas iš abstraktaus matematinio 3D modelio. Trimačiai žaidimai egzistuoja tokioje aplinkoje, kurią galima „paversti" pakankamai kartų per sekundę, kad būtų suteikta tikro judesio iliuziją.

Resolution
Rezoliucija arba skiriamoji geba matuoja taškelių ekrane tankumą, kuris išreiškiamas dviem skaičiais — pločiu ir aukščiu, pavyzdžiui, 640x480.

RGB (Red, Green, Blue)
TV ir monitorių kuriamas vaizdas susideda iš trijų spalvų komponenčių: raudonos, žalios ir baltos. Kiekviename ekrano taškelyje maišant jų intensyvumą gaunamos visos spalvos, kurias ir matome žaidimuose.

ROM
Read Only Memory — atmintis, kurioje saugojami pastovūs duomenys, ir iš kurios galima juos tik nuskaityti. Tradiciškai ROM atmintis būdavo kompiuterių viduje, tačiau atsiradus CD, juose taip pat pradėta ROM tipo atmintis.

Rotoscoping
Animacijos kūrimas, kai žmonių aktorių judesiai sekami nuo kino ar video. Prieš atsirandant motion capture technologijai, tai buvo geriausias būdas išgauti tolydžią žmogišką animaciją.

RPG
Role Playing Game — žaidimo žanras, dar žinomas „vaidmenų" pavadinimu, apibūdinamas tam tikromis savybėmis. Tai veikėjo laisvė judėti iš vietos į vietą, bendravimas su *NPC* veikėjais, galvosūkių sprendimas, ginklų ir įrankių ieškojimas ir rinkimas, statistikų sekimas ir vystymas, paprastai stiprus istorijos ir siužeto akcentavimas.

Rumble Pack
Nintendo force feedback įtaisas, jungiamas į N64 pultelio jungtį, siunčia šuolius, kratymus ir gaudesius iš suderinamų žaidimų. Pradžioje sutiktas kaip kvailokas daikčiukas, *Rumble Pack* tapo pradžia įmontuotiems vibravimo varikliams pulteliuose. Rumble Pack buvo išleistas kartu su *Nintendo Star Fox 64*.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

GEGUŽĖ

21	DRAKENGARD	RPG
21	KARAOKE STAGE	MUZIKA
21	UFC: SUDDEN IMPACT	MUŠTYNĖS
21	WAY OF THE SAMURAI 2	RPG
21	POWERDROME	LENKTYNĖS
28	HYPER STREET FIGHTER II	MUŠTYNĖS
28	RED DEAD REVOLVER	VEIKSMO
28	SYBERIA II	NUOTYKIŲ
28	DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	RPG
28	SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	VEIKSMO
28	PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	VEIKSMO
28	SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2	SPORTAS

BIRŽELIS

04	COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	VEIKSMO
04	HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN	NUOTYKIŲ
04	LEGENDS OF WRESTLING: SHOWDOWN	SPORTAS
04	PERFECT ACE 2: THE CHAMPIONSHIPS	SPORTAS
10	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PT	VEIKSMO
11	RISK: GLOBAL DOMINATION	STRATEGIJA
18	.HACK PART 2: MUTATION	RPG
25	FORMULA CHALLENGE	LENKTYNĖS
25	SHREK 2	NUOTYKIŲ
25	DRIV3R	VEIKSMO

LIEPA

09	SPIDER MAN 2	VEIKSMO
09	ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	VEIKSMO

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

GEGUŽĖ

21 CHAMPIONS OF NORRAH:REALMS OF EVERQUEST
21 DRAKENGARD
21 ONIMUSHA BLADE WARRIORS
21 X-FILES
26 SMASH COURT TENNIS 2
28 KARAOKE STAGE
28 RED DEAD REVOLVER

BIRŽELIS

03 HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN
11 DANCING STAGE MEGAMIX BAND 2
11 RISK GLOBAL DOMINATION
18 .HACK: VOLUME 2
18 SAMURAI WARRIOR
18 SHREK 2
30 ATHENS 2004

LIEPA

02 ONIMUSHA 3
09 SPIDER-MAN THE MOVIE 2
16 TONY HAWK UNDERGROUND PLATINUM
16 TRUE CRIME: STREETS OF LA PLATINUM
23 HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS PLATINUM

TOPAI

VA TOP 15

1.Dragon Ball Z: Budokai 2
2.NFS Underground
3.Medal of Honor Frontline
4.SSX Tricky
5.Final Fantasy X - 2
6.GTA: Vice City
7.Final Fantasy X
8.Final Fantasy VIII
9.Soul Calibur 2
10.FIFA 2004
11.Silent Hill
12.Soul Reaver: Legacy of Kain
13.The Lord of the Rings: RotK
15.Metal Gear Solid
16.Metal Gear Solid: Substance

Nepamiršk, kad tik tu gali įtakoti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 Final Fantasy X-2
2 Medal of Honor: Rising Sun
3 Gran Turismo 3 Platinum
4 Prince of Persia TSOT
5 Need for Speed Underground
6 Silent Hill 3
7 Lord of the Rings: ROTK
8 James Bond 007: EoN
9 Drome Racers
10 WRC II Extreme

GNT PSone Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 Warzone Ricochet
2 Worms Armageddon
3 Rescue Heroes Molten Menace
4 Tony Hawk's Pro Skater 2
5 Celebrity Death Match
6 Driver
7 Theme Park World Classic
8 Barbie Explorer
9 Knock Out Kings 2000 Classic
10 Silent Hill Platinum

PS 2

1 Hitman: Contracts
2 UEFA Euro 2004 Portugal
3 Fight Night 2004
4 Transformers Armada: Energon
5 Sonic Heroes
6 England International Football 2004
7 James Bond 007: Everything Or Nothing
8 LMA Manager 2004
9 The Simpsons: Hit and Run
10 This Is Football 2004

PSone

1 FIFA 2004
2 Dance: UK
3 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
4 Beyblade: Let It Rip!
5 Dancing Stage Fever
6 Driver / Driver 2
7 Harry Potter - Chamber of Secrets
8 Hercules/Jungle Book/Bug's Life
9 Dancing Stage Disney Mix
10 Tarzan/Mulan/Mickey's Wild Adventure

Xbox

1 Hitman: Contracts
2 ToCA Race Driver 2
3 UEFA Euro 2004 Portugal
4 Fight Night 2004
5 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora
6 Manhunt
7 England International Football 2004
8 Grand Theft Auto: Double Pack
9 Project Gotham Racing 2
10 World Championship Rugby

GameCube

1 Harvest Moon: A Wonderful Life
2 Sonic Heroes
3 Metal Gear Solid - The Twin Snakes
4 Final Fantasy: Crystal Chronicles
5 Teenage Mutant Ninja Turtles
6 Sonic Mega Collection
7 Mario Kart: Double Dash!!
8 James Bond 007: Everything Or Nothing
9 The Simpsons: Hit and Run
10 Mario Party 5

GBA

1 Super Mario Advance 4: Super Mario 3
2 Finding Nemo
3 Pokemon Sapphire
4 Yu-Gi-Oh! World Champ Tourn 2004
5 Pokemon Ruby
6 Sonic Advance 2
7 Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed
8 Sonic Battle
9 The Cat In The Hat
10 Sonic Advance

N-Gage

1 FIFA 2004
2 Tom Clancy's Splinter Cell
3 Sonic N
4 Red Faction
5 Super Monkey Ball